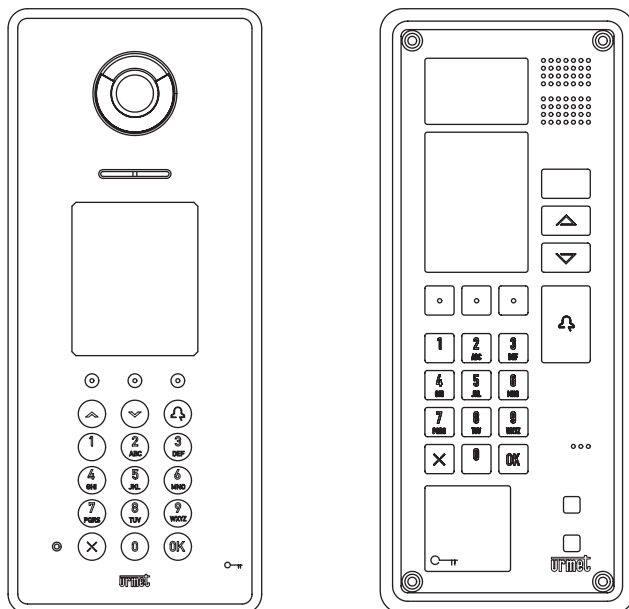


MODULE D'APPEL 2VOICE ELEKTA ET ELEKTA STEEL
MÓDULO DE LLAMADA 2VOICE ELEKTA Y ELEKTA STEEL
2VOICE-RUFMODUL ELEKTA UND ELEKTA STEEL

Sch./Ref. 1083/15 - 1083/16 (50 Hz)
1083/25 - 1083/27 (60 Hz)



NOTICE D'INSTALLATION, DE PROGRAMMATION ET D'UTILISATION
MANUAL DE INSTALACIÓN, PROGRAMACIÓN Y USO
INSTALLATIONS-, PROGRAMMIER- UND BETRIEBSANLEITUNG

FRANÇAIS

SECTION POUR L'INSTALLATEUR	4
1. PERFORMANCES.....	4
2. INSTALLATION DU MODULE D'APPEL ELEKTA (1083/15 et 1083/25).....	4
3. INSTALLATION DU MODULE D'APPEL ELEKTA STEEL (1083/16 et 1083/27).....	5
4. BRANCHEMENTS ELECTRIQUES.....	6
4.1. Description des bornes.....	7
5. REGLAGE DU VOLUME.....	7
6. DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL.....	8
7. PROGRAMMATION.....	9
7.1. Structure du menu.....	9
7.2. Configuration des paramètres.....	10
7.2.1. Tableau des paramètres.....	10
8. PROCÉDURE DE PROGRAMMATION.....	12
8.1. Accès a la procedure de programmation.....	12
8.2. Langue.....	14
8.3. Configuration.....	14
8.3.1. IUG (*) Simplifiée.....	14
8.3.2. Type de module.....	15
8.3.3. Multi - tours.....	15
8.3.4. ID module primaire.....	15
8.3.5. Numéro tour.....	15
8.3.6. ID module secondaire.....	16
8.3.7. Type de code.....	16
8.3.8. Adaptation automatique.....	16
8.3.9. Temps de ligne occupée.....	17
8.3.10. Possibilité d'arrêt.....	17
8.3.11. Serrure porte 1 temps ouverture.....	17
8.3.12. Serrure de porte 1.....	17
8.3.13. Serrure porte 2 temps ouverture.....	18
8.3.14. Serrure de porte 2.....	18
8.3.15. Mot de passe.....	18
8.3.16. Retro-éclairage LCD.....	18
8.3.17. Tonalité bouton(s).....	19
8.3.18. Appel multi - touches.....	19
8.3.19. Message d'accueil.....	19
8.3.20. Fuseau horaire.....	19
8.3.21. Date et heure.....	21
8.3.22. Facteur.....	21
8.3.23. Synthèse vocale.....	23
8.3.24. Standard.....	23
8.4. Noms.....	23
8.4.1. Nouveau.....	23
8.4.2. Modifier.....	26
8.4.3. Effacer.....	26
8.4.4. Tout effacer.....	26
8.5. Ouverture porte.....	27
8.5.1. Nouveau.....	27
8.5.2. Modifier.....	28
8.5.3. Effacer.....	28
8.5.4. Tout effacer.....	29

8.6.	Cles	29
8.6.1.	Nouveau	29
8.6.2.	Effacer	30
8.6.3.	Tout effacer	31
8.7.	Raz	31
9.	PROGRAMMATION VIA BLUETOOTH	32
10.	CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	32
10A	Legende	32
10B	Déclaration de conformité à la Directive 1999/5/CE	32
SECTION POUR L'UTILISATEUR		33
11.	DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL	33
12.	UTILISATION DU MODULE D'APPEL	33
12.1.	Appel par code physique ou logique	33
12.2.	Appel par nom	36
12.3.	Ouverture de la porte par code ouvre-porte	36
12.4.	Ouverture de la porte par clé à transpondeur (*)	38
12.5.	Ouverture de la porte pour facteur	38
12.6.	Appel vers le standard	39
12.7.	Activation automatique	39
12.8.	Codes spéciaux	39
13.	MAINTENANCE	40
ANNEXE		41
14.	PROGRAMMATION ET UTILISATION DE LA IUG SIMPLIFIEE	41
14.1	Configuration du module d'appel primaire	41
14.2	Configuration du module d'appel secondaire	42
14.3	Colonnes	43
14.4	Fonctionnement du module d'appel en mode IUG simplifiée	45
ESPAÑOL (Index)		47
DEUTSCH (Inhaltsverzeichnis)		92

(*) Prestation disponible sur les seuls modèles 1083/15 et 1083/16.

SECTION POUR L'INSTALLATEUR

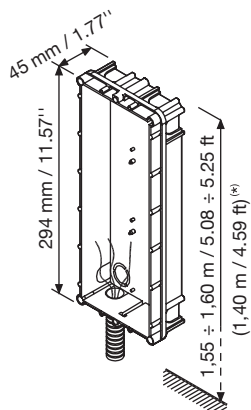
1. PERFORMANCES

Les modules d'appel mod. Elekta et Elekta Steel ont été réalisés pour les installations encastrées en extérieur. Les performances des modules d'appel pour système 2 fils 2Voice, sont les suivantes:

- Possibilité d'appeler tous les utilisateurs potentiels du système (128 appartements pour 32 tours, soit 4096 appartements maximum) en saisissant le code physique ou en sélectionnant directement le nom (défilement de la liste ou recherche de l'initiale).
- Afficheur graphique LCD couleurs 3,5", avec interface (IUG) évoluée, disponible en 12 langues.
- Clavier alphanumérique avec tonalité des touches (en option).
- Possibilité de gérer jusqu'à un maximum de 4200 noms dans le répertoire. Un code ouvre-porte à 4 chiffres peut être associé à chaque nom.
- Possibilité de gérer jusqu'à 100 codes ouvre-porte non associés à des noms, utilisables pour permettre l'accès au personnel d'entretien et de nettoyage de l'immeuble.
- Contrôle des accès à l'aide de clés à transpondeur (nombre maximum de clés 16.384, soit 4 clés distinctes par appartement; prestation disponible sur les seuls modèles 1083/15 et 1083/16).
- Caméra CCD (#) couleurs avec objectif grand-angle et éclairage auxiliaire par LED.
(#) à 50 Hz sur les modèles 1083/15 et 1083/16; à 60 Hz sur les modèles 1083/25 et 1083/27
- Capteur de présence à l'infrarouge pour l'allumage automatique de l'afficheur.
- Gestion d'une serrure électrique piétonne à décharge capacitive et courant de maintien.
- Gestion d'une serrure auxiliaire par relais (NO) pour l'accès des véhicules.
- Gestion d'une serrure auxiliaire par relais (C-NC-NO), qui s'enclenche en même temps que la serrure à décharge capacitive (SE+, SE-) pour la porte piétonne.
- Gestion des serrures électriques « libre » ou « sous secret ».
- Pilotage du dispositif de répétition phonie pour malentendants (en option).
- Fonction facteur: ouverture directe de la porte piétonne dans les jours et aux heures programmés, à l'aide des touches T ou P du menu contextuel.
- Appel direct au standard si au moins 3 touches sont enfoncées en même temps. Appel multi-touches (appel d'urgence).
- Gestion de la touche du hall d'entrée pour la porte piétonne.
- Gestion du capteur de porte piétonne.
- Confirmation de l'envoi de l'appel et de fin de conversation par signalisation sur l'afficheur.
- Confirmation de l'envoi de l'appel et de l'ouverture de la porte par le biais de messages vocaux dans la langue programmée (activation en option).
- Sélecteur de réglage du volume du haut-parleur et du microphone.
- Possibilité de programmation via Bluetooth, PC et dispositifs portables dotés du logiciel dédié.

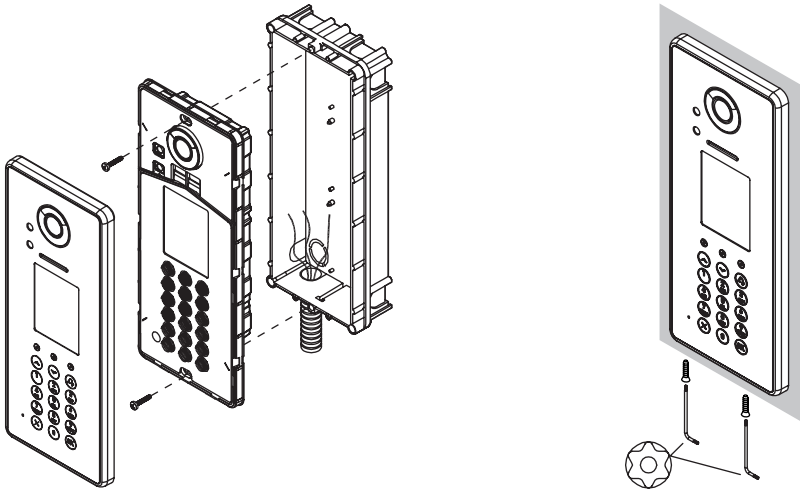
2. INSTALLATION DU MODULE D'APPEL ELEKTA (1083/15 et 1083/25)

- Faire en sorte à ce que la canalisation aboutisse à hauteur des orifices inférieurs du boîtier encastrable.
- Emmurer le boîtier encastrable Réf. 1145/53 à la hauteur indiquée.



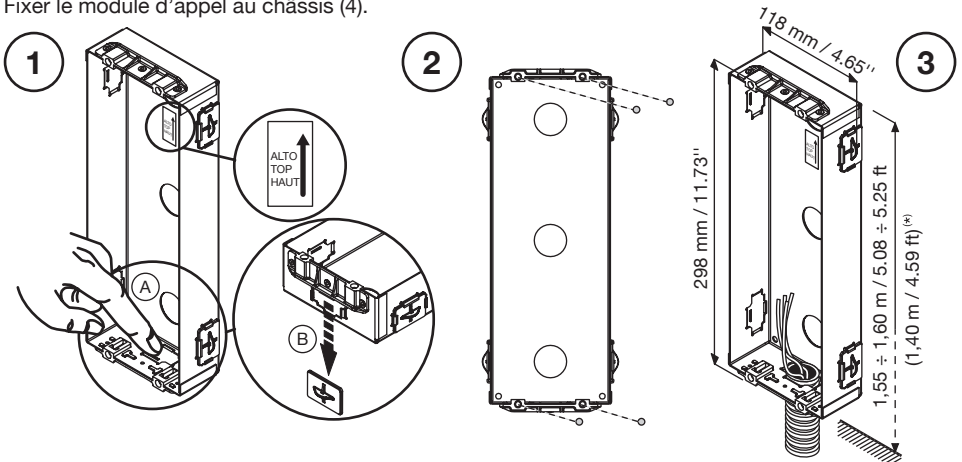
(*) Respecter une garde au sol de 1,40 m / 4.59 ft pour se conformer à la Directive de référence pour les porteurs de handicaps (par exemple, en France, voir la Loi 2005-102 du 11/02/2005, le Décret 2006-555 du 17/05/2006 et ses amendements ultérieurs des 1/08/2006, 26/02/2007 et 21/03/2007).

- Réaliser les branchements électriques (voir paragraphe spécifique).
- Fixer le module d'appel au boîtier encastrable à l'aide des vis livrées de série. Compléter le module d'appel par le cadre de finition, fixé à l'aide de deux vis Torx®.

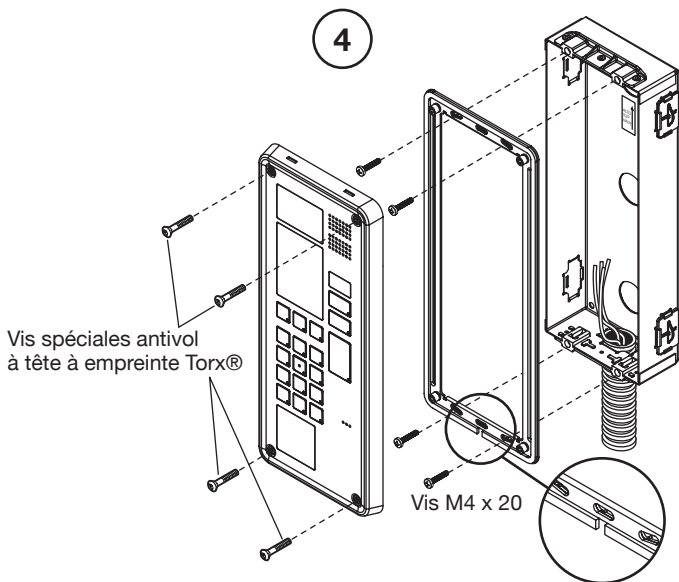


3. INSTALLATION DU MODULE D'APPEL ELEKTA STEEL (1083/16 et 1083/27)


- Faire en sorte à ce que la canalisation aboutisse à hauteur de l'orifice inférieur du boîtier encastrable.
- Retirer le bouchon inférieur qui obstrue l'orifice de passage des câbles (1).
- Appliquer les ronds adhésifs sur les orifices prévus pour les vis du cadre (2).
- Emmurer le boîtier encastrable (Réf. 1158/43) à la hauteur indiquée (3).
- Fixer le châssis au boîtier encastrable (4).
- Réaliser les branchements électriques.
- Fixer le module d'appel au châssis (4).



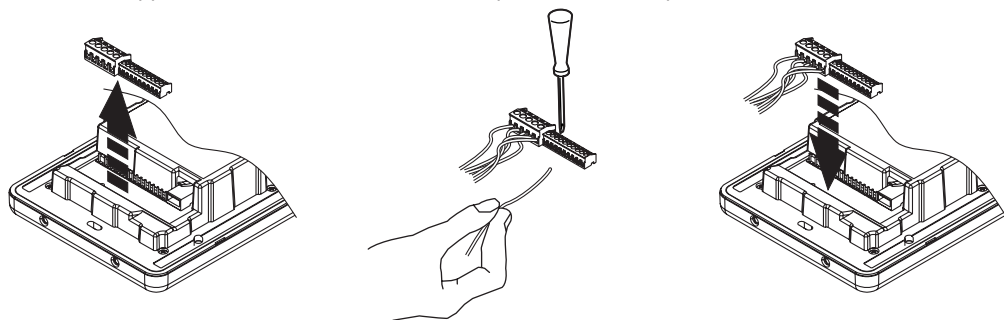
(*) Respecter une garde au sol de 1,40 m / 4.59 ft pour se conformer à la Directive de référence pour les porteurs de handicaps (par exemple, en France, voir la Loi 2005-102 du 11/02/2005, le Décret 2006-555 du 17/05/2006 et ses amendements ultérieurs des 1/08/2006, 26/02/2007 et 21/03/2007).



4. BRANCHEMENTS ELECTRIQUES

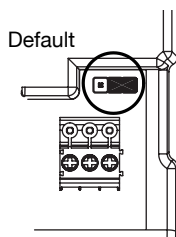
 Pour la réalisation des câblages, les distances maximales réalisables et les schémas électriques de référence, se reporter aux informations contenues dans le manuel du système.

Le module d'appel est doté d'un bornier extractible pour faciliter les opérations de branchement.



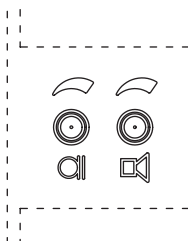
4.1 DESCRIPTION DES BORNES

SE+	Positif d'actionnement de la serrure électrique à décharge capacitive pour accès piétons
SE-	Négatif d'actionnement de la serrure électrique à décharge capacitive pour accès piétons
LINE	Ligne bus 2 fils entrante
LINE	
SE2	Serrure électrique par relais (NO – contacts normalement ouverts) (pour accès véhicules)
SE2	
C	Sortie auxiliaire par relais – contact commun (pour porte piétonne)
NC	Sortie auxiliaire par relais – contact normalement fermé (pour porte piétonne)
NO	Sortie auxiliaire par relais – contact normalement ouvert (pour porte piétonne)
ILA	Sortie du dispositif pour malentendants
ILA	
+	Non utilisée
-	Non utilisée
CT	Contact commun pour bouton hall d'entrée et capteur de porte
PA	Bouton hall d'entrée
SP	Capteur de porte

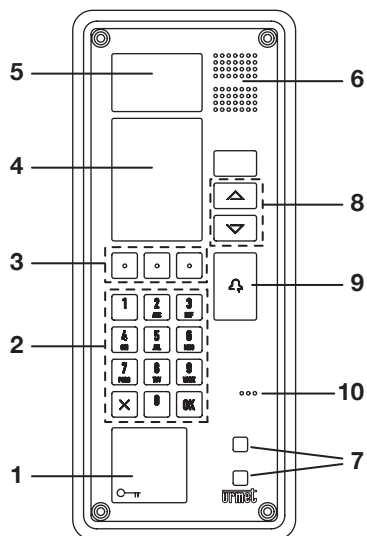
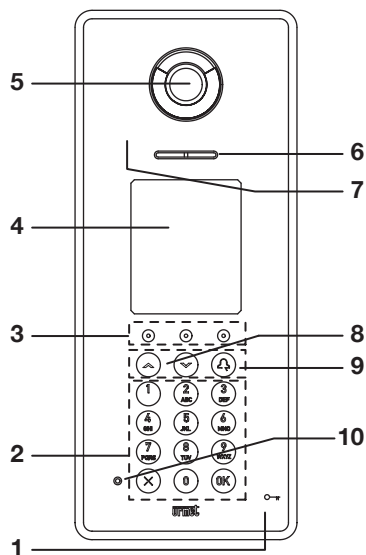


5. REGLAGE DU VOLUME

Les niveaux du microphone et du haut parleur sont réglés en usine afin de s'adapter à la plupart des installations. Au cas où il serait nécessaire de modifier ces niveaux, utiliser un tournevis pour régler le potentiomètre correspondant.



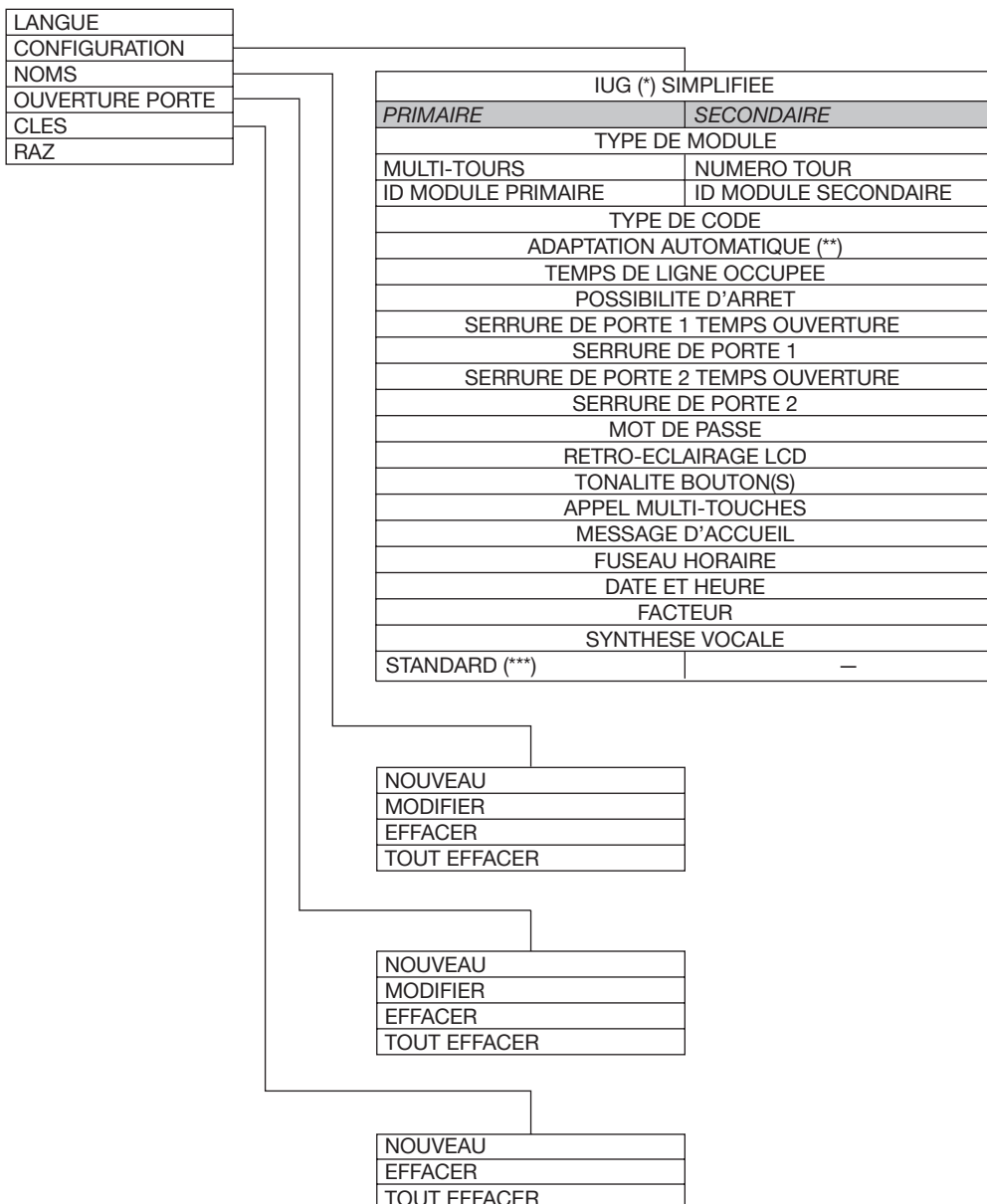
6. DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL



- 1 - Lecteur de clés à transpondeur (sur les seuls modèles 1083/15 et 1083/16)
- 2 - Clavier
- 3 - Touches contextuelles à configuration dynamique. L'icône au-dessus de la touche identifie la fonction disponible.
- 4 - Afficheur couleurs 320 x 240 pixels
- 5 - Caméra avec éclairage LED
- 6 - Haut-parleur
- 7 - Capteur IR de présence
- 8 - Touches de défilement ↑ ↓
- 9 - Touche d'appel ☎
- 10 - Microphone

7. PROGRAMMATION

7.1. STRUCTURE DU MENU



(*) IUG = Interface utilisateur graphique.


(**) Cette rubrique n'est présente que dans certaines configurations.



(***) Cette rubrique n'est CONFIGURABLE que si le module d'appel est PRIMAIRE.

7.2. CONFIGURATION DES PARAMETRES

Après avoir installé le module d'appel, procéder à sa programmation, opération qui consiste à configurer les paramètres suivants.

7.2.1. TABLEAU DES PARAMETRES

Paramètre	Description	Valeurs admises	Valeurs d'usine
Langue	Langue d'affichage	Čeština, Deutsch, English, English UK, Español, Français, Italiano, Magyar, Nederlands, Polski, Português, Slovenščina עברית.	ITALIANO
Type de module	Choix entre le module principal et le module secondaire. Depuis le poste externe principal, il est possible d'appeler tous les utilisateurs de l'installation, tandis que seuls les utilisateurs de la tour d'appartenance peuvent être appelés depuis le poste externe secondaire. L'utilisateur qui reçoit l'appel est en mesure de faire la distinction entre la provenance et la temporisation d'émission de la tonalité. Dans une même tour, deux postes d'appel secondaires peuvent être présents, à condition qu'ils aient un numéro différent (secondaire 0 ou 1).	PRIMAIRE SECONDAIRE	PRIMAIRE
Multi-tours	Indique si l'installation se compose de plusieurs tours. Cette option n'apparaît que si l'option "PRIMAIRE" a été sélectionnée pour "Type de module".	OUI, NON	NON
ID du module	Code d'identification du module d'appel = numéro de poste externe. Il ne peut pas y avoir deux postes principaux avec le même ID. Deux postes secondaires ayant le même ID et un numéro différent peuvent coexister (s'il y a un seul poste secondaire dans la tour, programmer 0; s'il y en a deux, programmer 0 et 1). L'ID du poste externe secondaire doit coïncider avec l'ID de tour.	Pour module principal: 0 ÷ 3 Pour module secondaire: 0 ÷ 31.	0
Type de code	Programmation du type de code utilisateur: Code physique: 5 chiffres, constitué du numéro de tour (00 ÷ 31) + numéro d'appartement (000 ÷ 127). Code logique: longueur maximale 4 chiffres, valeurs admises 1 ÷ 9999.	Physique, Logique	Physique
Temps de ligne occupée	Laps de temps pendant lequel l'appel en cours ne peut être interrompu par d'autres appels.  <i>Le même temps de ligne occupée doit être programmé dans tous les modules d'appel de l'installation.</i>		30 s

Possibilité d'arrêt	Détermine si une activation automatique sans audio ou une conversation intercom peuvent être interrompues par un appel en provenance du poste externe.  <i>Le même paramètre "Possibilité d'interruption" doit être programmé dans tous les modules d'appel de l'installation.</i>	OUI, NON	NON
Type et durée ouvre-porte	Type d'ouvre-porte et durée d'activation de la sortie du poste externe. Le type peut être: SECRET: l'actionnement de la touche ouvre-porte d'un poste interne ne peut activer la sortie du poste externe que si le premier a reçu un appel ou est en communication phonique avec le second ou si, suite à une activation automatique, il est en connexion vidéo. LIBRE: l'actionnement de la touche ouvre-porte d'un poste interne ne peut activer la sortie du poste externe que si celui-ci est configuré en tant que principal ou si l'utilisateur et le poste externe secondaire appartiennent à la même tour.	Type: SECRET, LIBRE Durée: 0 ÷ 90 s	Type: SECRET Serrure de porte 1 temps ouverture: 1 s Serrure de porte 2 temps ouverture: 0 s
Mot de passe	Mot de passe numérique à 4 chiffres pour accéder à la modalité de programmation du module d'appel.	1000 ÷ 9999	1000
Rétro-éclairage LCD	Permet de modifier le niveau de luminosité de l'afficheur pour l'adapter aux conditions ambiantes.	1 ÷ 5	3
Tonalité bouton(s)	Habilite l'émission d'une tonalité lorsqu'on appuie sur une touche.	MARCHE, ARRET	MARCHE
Appel multi-touches	Ce paramètre définit le poste interne auquel adresser l'appel engendrée en appuyant simultanément sur au moins 3 touches (appel multi-touches) lorsque l'installation est dépourvue de standard ou si celui-ci, bien que présent, est configuré en mode NUIT.  <i>S'il n'est pas vide, ce paramètre est toujours un code physique.</i>	XYABC, avec XY = 00 ÷ 31 ABC = 000 ÷ 127	VIDE
Message d'accueil	Message qui s'affiche dans la page principale du menu du module d'appel.	32 caractères sur 2 lignes	URMET
Fuseau horaire	Programmation du fuseau horaire dans le module d'appel	OUI, NON	NON
Date et heure	Programmation de la date et de l'heure dans le module d'appel.		VIDE
Jour	Programmation du jour de la semaine.		LUNDI
Fonction facteur	Ouverture de la porte piétonne (dans le laps de temps habilité) en appuyant simplement sur les touches T ou P du menu contextuel du module d'appel.	MARCHE, ARRET	ARRET
Synthèse vocale	Si activée, l'acheminement de l'appel et l'ouverture de la porte sont indiqués par des messages vocaux, émis dans la langue programmée.	MARCHE, ARRET	ARRET
Standard	A activer si l'installation vidéophonique est dotée d'un standard.	MARCHE, ARRET	ARRET

8. PROCEDURE DE PROGRAMMATION

La programmation s'effectue à l'aide d'un menu multi-niveaux spécifique, uniquement accessible par mot de passe.

Il est possible de faire défiler ou de sélectionner les options du menu ou les valeurs des paramètres à l'aide des touches **↑** et **↓**, en validant le choix par la touche **OK**.


La touche **X** annule le choix effectué et permet de revenir au niveau de menu précédent.

Pour quitter la configuration, il est nécessaire d'appuyer sur la touche **X** jusqu'à afficher la page principale du module d'appel.

IMPORTANT: *les phases de configuration du lecteur de clés à transpondeur doivent être ignorées pendant la programmation des modules 1083/25 et 1083/27.*


8.1 ACCES A LA PROCEDURE DE PROGRAMMATION

Pour programmer un nouveau module d'appel ou modifier la programmation existante, accéder au mode de programmation en procédant comme suit:

<p>Taper le code 99999 sur le clavier. L'écran ci-contre s'affichera.</p>	 <p>The screenshot shows a dark grey header with the text 'ENTRER MOT DE PASSE' and 'PUIS APPUYER' on the left, and 'OK' on the right. Below this is a light grey area with a vertical cursor. At the bottom, it displays 'SW1: (IMX23) SW2: (AW60)' and a 'C' button in a dark grey bar.</p>
--	---



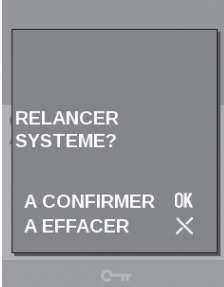
<p>Entrer le mot de passe (valeur d'usine 1000) et le valider en appuyant sur OK. Si le mot de passe est incorrect, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé. Après environ 3 secondes, il sera de nouveau possible d'entrer un mot de passe.</p> <p>IMPORTANT: Si le mot de passe d'usine a été modifié et que l'on a oublié le nouveau mot de passe programmé, il faudra s'adresser au Service Clients Urmet pour demander un mot de passe temporaire permettant d'accéder au mode de programmation et d'afficher le mot de passe oublié ou en programmer un autre.</p> <p>Pour obtenir un mot de passe temporaire, procéder comme suit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le module d'appel au repos, entrer la séquence X OK 9 6 3. Un nombre à six chiffres s'affichera (CODE DE SERVICE), chaque fois différent. 2. Contacter le Service Clients Urmet et lui communiquer le CODE DE SERVICE. L'opérateur Urmet fournira un mot de passe temporaire (PT). 3. A l'aide du PT ainsi obtenu, accéder à la configuration du module d'appel et lire le mot de passe oublié. Tant qu'il n'est pas modifié, le mot de passe précédemment oublié continue d'être valide pour accéder à la configuration. <p>ATTENTION: Le PT obtenu permet d'accéder à la configuration tant que le module d'appel n'est pas réinitialisé ou que la séquence indiquée au point 1 n'est saisie une nouvelle fois.</p>	<p>URMET</p> <p>MOT DE PASSE ERRONE</p> <p>ENTRER CODE PUIS APPUYER</p> <p>963</p> <p>CODE DE SERVICE</p> <p>789383</p> <p>ENVOYER A URMET CS POUR OBTENIR UN NOUVEAU MOT DE PASSE</p>
<p>Si le mot de passe saisi est correct, l'écran du menu principal sera affiché.</p>	<p>DEFILEMENT AVEC ↑↑ SELECTION AVEC OK</p> <p>LANGUE ↑</p> <p>CONFIGURATION</p> <p>NOMS</p> <p>OUVERTURE PORTE</p> <p>CLES ↓</p>

La procédure de programmation de l'ensemble des paramètres du module d'appel est décrite ci-après.

 *Il n'est pas toujours nécessaire de programmer la totalité des paramètres. Si certaines valeurs d'usine sont correctes ou si seuls quelques paramètres d'un module déjà configuré doivent être modifiés, il est possible de ne sélectionner que les rubriques de menu correspondantes. Il sera néanmoins nécessaire de confirmer toutes les options jusqu'au dernier paramètre.*

8.2. LANGUE


Le menu de deuxième niveau LANGUE permet de modifier la langue utilisée par le dispositif pour l'ensemble des menus et des messages affichés.



<p>Sélectionner LANGUE dans le menu principal. Le menu ci-contre s'affichera. A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner la langue utilisée pour les menus et valider le choix par la touche OK. Après avoir effectué la sélection, tous les menus seront affichés dans la langue choisie.</p>	
<p> <i>Si l'hébreu a été sélectionné, l'écran ci-contre s'affichera. En appuyant sur la touche OK, le dispositif redémarrera, avant de présenter les menus en hébreu. Appuyer sur la touche X pour revenir à l'écran principal de la configuration dans la langue précédemment utilisée.</i></p>	

8.3. CONFIGURATION

Le menu de deuxième niveau CONFIGURATION permet de valider ou de modifier les différents paramètres de fonctionnement du module d'appel.

IMPORTANT: Pour que les nouveaux paramètres soient définitivement acquis, il est nécessaire de suivre la procédure de configuration jusqu'à la fin, même s'il s'agit de modifier seulement quelques paramètres.


<p>8.3.1.</p> <p>Sélectionner CONFIGURATION dans le menu principal. Le menu ci-contre s'affichera, dans lequel on pourra sélectionner l'option NON à l'aide des touches ↑ ↓.</p>	
--	--

<p>8.3.2.</p> <p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le type de module et valider le choix par la touche OK.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>TYPE DE MODULE</p> <p>PRIMAIRE</p> <p>SECONDAIRE</p>
<p>8.3.3.</p> <p>Si l'option PRIMAIRE a été sélectionnée pour le module d'appel, l'écran ci-contre s'affichera. Sélectionner OUI si le système est multi-tours, NON dans le cas contraire, puis valider par la touche OK.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>MULTI-TOURS</p> <p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>8.3.4.</p> <p>A l'aide du clavier, entrer le code d'identification (ID) du module primaire et valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles: 0 ÷ 3.</p> <p> <i>Si l'ID programmé est déjà utilisé, une erreur sera signalée lors de la sortie du mode de configuration et du retour du dispositif au mode de fonctionnement normal.</i></p>	<p>ENTRER CODE PUIS APPUYER OK</p> <p>ID MODULE PRIMAIRE</p> <p>0 </p> <p>0 ÷ 3</p> <p>C</p>
<p>8.3.5.</p> <p>Si l'option SECONDAIRE a été sélectionnée pour le module d'appel, l'écran ci-contre s'affichera. A l'aide du clavier, entrer le numéro de tour du module secondaire et valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles: 0 ÷ 31</p> <p> <i>Si le numéro de tour programmé est incorrect, aucune erreur spécifique ne sera signalée, mais aucun utilisateur ne pourra être appelé.</i></p>	<p>ENTRER CODE PUIS APPUYER OK</p> <p>NUMERO TOUR</p> <p>0 </p> <p>0 ÷ 31</p> <p>C</p>

8.3.6.

Chaque tour peut avoir jusqu'à un maximum de deux modules secondaires. A l'aide du clavier, entrer le code d'identification (ID) du module secondaire dans la tour et valider le choix par la touche **OK**.

Valeurs admissibles : 0 ou 1.

 *L'éventuelle signalisation d'erreur de l'ID du module secondaire ne sera visible que lors de la sortie du mode de configuration et du retour du dispositif au mode de fonctionnement normal.*

ENTRER CODE PUIS APPUYER	OK
ID MODULE SECONDAIRE	
0	
0÷1	
C	

8.3.7.

A l'aide des touches **↑ ↓**, sélectionner le type de code utilisateur à utiliser et valider le choix par la touche **OK**.

Pour la différence entre PHYSIQUE et LOGIQUE, se reporter au paragraphe Tableau des paramètres.

FAIRE DEFILER AVEC PUIS APPUYER	↑↑ OK
TYPE DE CODE	
PHYSIQUE	
LOGIQUE	

8.3.8.


La fonction ADAPTATION AUTOMATIQUE permet de remplacer automatiquement les codes physiques par des codes logiques progressifs allant de 1 à 127, selon le schéma de correspondance suivant:

<i>Code physique</i>	<i>Code logique</i>
1	1, première adresse logique utilisée
1	2, deuxième adresse logique utilisée
...	...
1	127, dernière adresse logique utilisée


ATTENTION: Cette fonction est uniquement disponible si:


- le système est adressé avec des codes logiques;
- le module d'appel est secondaire ou bien s'agit-il d'un module d'appel primaire dans un système mono-colonne.


A l'aide des touches **↑ ↓**, sélectionner l'activation de la fonction et valider le choix par la touche **OK**.

 *Il est toujours possible de modifier les codes logiques attribués automatiquement et, si l'installation ou la tour individuelle comportent 128 utilisateurs, d'attribuer le code logique 128 au code physique XY000, où XY est le numéro de la tour (00 pour les installations mono-tour).*




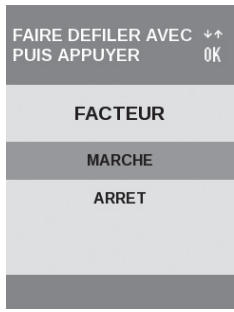

FAIRE DEFILER AVEC PUIS APPUYER	↑↑ OK
ADAPTATION AUTOMATIQUE	
OUI	
NON	






<p>8.3.9.</p> <p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le temps de ligne occupée désiré et valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles: 1, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 secondes.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>TEMPS DE LIGNE OCCUPEE</p> <p>30s ↑</p> <p>40s</p> <p>50s ↓</p>
<p>8.3.10.</p> <p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner si, pendant le temps de ligne occupée, une activation automatique sans audio ou une conversation intercom peuvent être interrompues par un appel en provenance du poste externe.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>POSSIBILITE D'ARRET</p> <p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>8.3.11.</p> <p>A l'aide du clavier, programmer la durée d'activation de l'ouvre-porte 1 (tension sur les bornes SE+/SE- et activation du relais C-NO), puis valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles: 0 ÷ 90 secondes, par paliers de 1 seconde.</p> <p> <i>Si le temps est programmé sur 0 s, l'ouverture de la porte sera exclue. Il n'est pas possible de programmer sur 0 s les deux temps d'ouverture des contacts ouvre-porte 1 et ouvre-porte 2.</i></p>	<p>ENTRER VALEUR PUIS APPUYER OK</p> <p>SERRURE PORTE 1 TEMPS OUVERTURE</p> <p>1 </p> <p>0÷90s</p> <p>C</p>
<p>8.3.12.</p> <p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le comportement de l'ouvre-porte 1 et valider le choix par la touche OK. Pour la différence entre LIBRE et SECRET, se reporter au paragraphe Tableau des paramètres.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>SERRURE DE PORTE 1</p> <p>LIBRE</p> <p>SECRET</p>

<p>8.3.13.</p> <p>A l'aide du clavier, programmer la durée d'activation de l'ouvre-porte 2 (activation du relais des bornes SE2), puis valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles: 0 ÷ 90 secondes, par paliers de 1 seconde.</p> <p> Si le temps est programmé sur 0 s, l'ouverture de la porte sera exclue. Il n'est pas possible de programmer sur 0 s les deux temps d'ouverture des contacts ouvre-porte 1 et ouvre-porte 2.</p>	<p>ENTRER VALEUR PUIS APPUYER OK</p> <p>SERRURE DE PORTE 2 TEMPS OUVERTURE</p> <p>1 </p> <p>0÷90s</p> <p>C</p>
<p>8.3.14.</p> <p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le comportement de l'ouvre-porte 2 et valider le choix par la touche OK. Pour la différence entre LIBRE et SECRET, se reporter au paragraphe Tableau des paramètres.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>SERRURE DE PORTE 2</p> <p>LIBRE</p> <p>SECRET</p>
<p>8.3.15.</p> <p>Modifier le MOT DE PASSE d'usine du module d'appel en entrant un nouveau code à 4 chiffres à l'aide du clavier et en le validant par la touche OK. Pour effacer un chiffre incorrect, appuyer sur la touche X. Valeurs admissibles: 1000 ÷ 9999.</p>	<p>ENTRER MOT DE PASSE PUIS APPUYER OK</p> <p>MOT DE PASSE</p> <p>1000 </p> <p>1000÷9999</p> <p>C ← →</p>
<p>8.3.16.</p> <p>Si nécessaire, modifier le niveau de luminosité de l'afficheur à l'aide des touches ↑ ↓, puis valider le choix par la touche OK. 1 = moins lumineux; 5 = plus lumineux.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>RETRO-ECLAIRAGE LCD</p> <p>3 ↑</p> <p>4</p> <p>5 ↓</p>

<p>8.3.17.</p> <p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner si le module d'appel doit-il émettre une tonalité lors de chaque actionnement d'une touche, puis valider le choix par la touche OK.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>TONALITE BOUTON(S)</p> <p>MARCHE</p> <p>ARRET</p>
<p>8.3.18.</p> <p>Saisir le code physique du poste interne auquel adresser l'appel engendré en appuyant simultanément sur au moins 3 touches (APPEL MULTI-TOUCHES), lorsque l'installation est dépourvue de standard ou que celui-ci est présent, mais configuré en mode NUIT. Valider le code saisi par la touche OK.</p>	<p>ENTRER CODE PUIS APPUYER OK</p> <p>APPEL MULTI-TOUCHES</p> <p> </p> <p>C ← →</p>
<p>8.3.19.</p> <p>A l'aide du clavier, saisir le message d'accueil et le valider par la touche OK. Le message peut être constitué de 2 lignes de 16 caractères maximum chacune. Déplacer le curseur à l'aide des touches contextuelles ← →.</p> <p> <i>Si le mot saisi comporte moins de 16 caractères, passer à la ligne suivante à l'aide de la touche →.</i></p>	<p>ENTRER MESSAGE PUIS APPUYER OK</p> <p>MESSAGE D'ACCUEIL</p> <p>URMET </p> <p>C ← →</p>
<p>8.3.20.</p> <p>Cet écran permet d'afficher ou de programmer le FUSEAU HORAIRE de système. La valeur d'usine (non renseignée) correspond au fuseau horaire de référence UTC. Pour spécifier une valeur différente, sélectionner OUI à l'aide de la touche ↑ et valider par la touche OK. Si l'on valide l'option NON à l'aide de la touche OK, l'on passera directement à l'écran de configuration DATE ET HEURE.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>FUSEAU HORAIRE</p> <p>MODIFIER</p> <p>OUI</p> <p>NON</p>

<p>Cet écran montre l'affichage d'une valeur de FUSEAU HORAIRE différente de la valeur d'usine, une fois qu'elle a été mémorisée.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>FUSEAU HORAIRE Europe/Paris</p> <p>MODIFIER</p> <p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le CONTINENT où se trouve l'installation et valider le choix par la touche OK.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>CONTINENT</p> <p>AFRICA ↑</p> <p>AMERICAS</p> <p>ANTARCTICA ↓</p>
<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le PAYS et valider le choix par la touche OK.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>PAYS</p> <p>↑</p> <p>↓</p>
<p>Si le pays sélectionné comporte plusieurs fuseaux horaires, l'écran ci-contre s'affichera. A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner la RÉGION (fuseau horaire) concernée et valider le choix par la touche OK.</p>	<p>FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</p> <p>REGION</p> <p>↑</p> <p>↓</p>

<p>8.3.21.</p> <p>A l'aide du clavier, saisir la date au format jj/mm/aaaa, puis l'heure au format hh:mm (valeurs admises 00:00 ÷ 23:59). Valider la date et l'heure saisies par la touche OK. En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le chiffre incorrect à l'aide de la touche C du menu contextuel.</p>	
<p>Dans l'écran suivant, le système affichera automatiquement le JOUR de la semaine correspondant à la date programmée. Appuyer sur la touche OK pour poursuivre la configuration.</p> <p> <i>En cas de modification du jour de la semaine, la validation entraînera en tout cas le rétablissement du jour correspondant à la date programmée.</i></p>	
<p>8.3.22.</p> <p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner la fonction FACTEUR et valider le choix par la touche OK. La fonction facteur est activée dans les jours et les tranches horaires spécifiés dans les étapes de configuration décrites ci-après.</p>	
<p>Cette fonction permet l'ouverture de la porte commandée par le poste externe (serrure électrique raccordée aux bornes SE+/SE- et contacts relais C-NC-NO), en appuyant simplement sur les touches T ou P, affichées dans le menu contextuel du module d'appel.</p>	

<p>Si la fonction facteur est activée, il est possible de déterminer les tranches horaires du service. Les jours de la semaine sont présentés dans l'ordre, en commençant par LUNDI. A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner la fonction facteur dans le jour indiqué et valider le choix par la touche OK.</p>	
<p>Si la fonction facteur a été habilitée pour un certain jour, les heures de début et de fin du service seront affichées. A l'aide du clavier, saisir l'heure de début et l'heure de fin au format hh:mm (valeurs admises 00:00 ÷ 23:59). Valider les horaires saisis par la touche OK. En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le chiffre incorrect à l'aide de la touche C du menu contextuel.</p>	
<p>Des heures de début et de fin coïncidentes ou une heure de fin antérieure à l'heure de début seront considérées comme des erreurs. En cas d'erreur, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé pendant environ 3 secondes.</p>	
<p>Répéter les choix d'habilitation de la fonction facteur et des heures de service pour les autres jours de la semaine. Chaque jour de la semaine est indépendant des autres en ce qui concerne l'habilitation de la fonction et les heures de service.</p>	
<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner l'icône T o P, qui s'affichera au-dessus de la touche contextuelle droite pour indiquer la disponibilité de la fonction facteur, puis valider le choix par la touche OK.</p> <p> <i>L'icône ne s'affichera à l'écran que dans les tranches horaires d'habilitation de la fonction facteur.</i></p>	

8.3.23.

A l'aide des touches **↑ ↓**, sélectionner la fonction **SYNTHÈSE VOCALE** et valider le choix par la touche **OK**.

Si la fonction synthèse vocale est activée, l'acheminement de l'appel et l'ouverture de la porte sont décrits par des messages vocaux dans la langue programmée.

FAIRE DEFILER AVEC **↑↑**
PUIS APPUYER **OK**

SYNTHESE VOCALE

MARCHE

ARRET

8.3.24.

 Cette fonction n'est disponible que si le module d'appel a été configuré en tant que **PRIMAIRE**.

A l'aide des touches **↑ ↓**, sélectionner **MARCHE** le système comporte un **STANDARD** et valider le choix par la touche **OK**.

FAIRE DEFILER AVEC **↑↑**
PUIS APPUYER **OK**

STANDARD

MARCHE

ARRET

8.4. NOMS

Le menu de deuxième niveau **NOMS** permet d'accéder aux fonctions de saisie d'un nouveau nom, de modifier un nom existant, d'effacer un nom ou tous les noms de la base de données.

Sélectionner **NOMS** dans le menu principal. Le menu ci-contre s'affichera. A l'aide des touches **↑ ↓**, sélectionner la fonction désirée et valider le choix par la touche **OK**.

DEFILEMENT AVEC **↑↑**
SELECTION AVEC **OK**

NOUVEAU

MODIFIER

EFFACER

TOUT EFFACER

8.4.1. Nouveau

A l'aide du clavier, saisir le nouveau nom (les caractères spéciaux sont admis, comme c'est le cas avec les téléphones portables) et le valider par la touche **OK**.

Le nom peut comporter jusqu'à un maximum de 32 caractères. En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le caractère à gauche du curseur à l'aide de la touche **C** du menu contextuel. La **←** et **→** permettent de déplacer le curseur sur la chaîne.


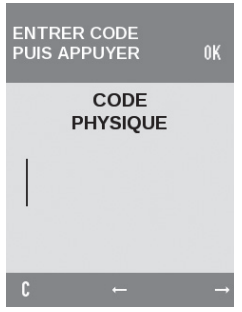


ENTRER NOM
PUIS APPUYER **OK**




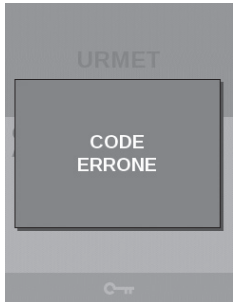
NOM

C

←

→

<p>Si le nom est déjà présent, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé. Après environ 3 secondes, le système reviendra automatiquement à l'écran précédent, où le champ sera vide.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the word 'URMET' at the top. In the center, there is a dark grey rectangular box containing the text 'NOM DEJA PRESENT' in white. At the bottom, there is a small icon of a keyboard.</p>
<p>Associer le CODE PHYSIQUE, qui identifie l'appartement, au nom que l'on vient de saisir. Le code physique se compose de 5 chiffres (XXYYY), où:</p> <ul style="list-style-type: none"> • XX identifie le numéro de tour (valeurs admissibles 00 ÷ 31). • YYY identifie le numéro d'appartement (valeurs admissibles 000 ÷ 127). <p>Un même code peut être attribué à des noms différents. A l'aide du clavier, saisir le code physique et le valider par la touche OK. En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le caractère à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La ← et la → permettent de déplacer le curseur sur la chaîne numérique.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the text 'ENTRER CODE PUIS APPUYER' and 'OK' at the top. Below this, there is a dark grey rectangular box containing the text 'CODE PHYSIQUE'. Underneath the box, there is a vertical cursor line. At the bottom, there is a keyboard icon and navigation arrows.</p>
<p>Si le code physique est utilisé pour un autre nom, une autre page s'affiche sur laquelle une confirmation supplémentaire est demandée.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the text 'ENTRER CODE' at the top. Below this, there is a dark grey rectangular box containing the text 'CODE DEJA PRESENT'. Underneath the box, there are two options: 'A CONFIRMER OK' and 'A EFFACER X'. At the bottom, there is a keyboard icon and navigation arrows.</p>
<p>Si le code est incorrect, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé pendant environ 3 secondes.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the word 'URMET' at the top. In the center, there is a dark grey rectangular box containing the text 'CODE ERRONE' in white. At the bottom, there is a small icon of a keyboard.</p>

<p>Si le module a été configuré pour utiliser aussi les codes logiques (voir le paragraphe Configuration), l'écran ci-contre s'affichera.</p> <p>Associer le CODE LOGIQUE, qui identifie l'appartement, au nom.</p> <p>Le code se compose d'un maximum de 4 chiffres (valeurs admissibles 1 ÷ 9999).</p> <p>Un même code peut être attribué à des noms différents, à condition que ces derniers partagent le même code physique.</p> <p>Il est par ailleurs possible d'attribuer deux codes logiques différents à deux noms distincts partageant le même code physique.</p> <p>A l'aide du clavier, saisir le code logique et le valider par la touche OK.</p> <p>En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le caractère à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La ← et la → permettent de déplacer le curseur sur la chaîne numérique.</p>	
<p>Si le code est incorrect, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé pendant environ 3 secondes.</p>	
<p>Si souhaité, il est possible d'associer un CODE PORTE au nom.</p> <p>Il n'est pas nécessaire que chaque nom possède un code porte, mais <u>il n'est pas possible d'attribuer le même code à des noms différents.</u></p> <p>En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le caractère à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La ← et la → permettent de déplacer le curseur sur la chaîne numérique.</p>	
<p>Si le code est incorrect, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé pendant environ 3 secondes.</p>	
<p>Le nouvel utilisateur est intégré dans la base de données et le système revient au menu NOMS.</p>	

8.4.2. Modifier

Pour modifier un nom ou les paramètres s'y rattachant, sélectionner le nom à modifier à l'aide des touches **↑** **↓** et valider le choix par la touche **OK**.

La procédure à suivre est la même que celle de saisie d'un nouveau nom: pour chaque paramètre, le système propose les valeurs mémorisées, qu'il est directement possible de valider en appuyant sur la touche **OK** ou bien de modifier.

SELECTIONNER NOM **↑↓**
PUIS APPUYER **OK**

CHALLIER

DELAVAL

HICKEY

RAFFAELLI

UNGARO

C

8.4.3. Effacer

Pour effacer un nom ou les paramètres s'y rattachant (code physique et éventuels code logique et code d'ouverture de porte), sélectionner le nom à effacer à l'aide des touches **↑** **↓** et valider le choix par la touche **OK**.

SELECTIONNER NOM **↑↓**
PUIS APPUYER **OK**

CHALLIER

DELAVAL

HICKEY

RAFFAELLI

UNGARO

C

Valider l'opération d'effacement en appuyant sur la touche **OK** ou l'annuler en appuyant sur la touche **X**.

ATTENTION: L'opération d'effacement est irréversible.

LE NOM
SERA EFFACE.
ETES-VOUS SUR?

A CONFIRMER **OK**

A EFFACER **X**

C

8.4.4. Tout effacer

Pour effacer complètement la base de données des noms et des paramètres s'y rattachant, valider l'opération d'effacement en appuyant sur la touche **OK** ou l'annuler en appuyant sur la touche **X**.

ATTENTION: L'opération d'effacement est irréversible.

TOUS LES NOMS
SERONT EFFACES.
ETES-VOUS SUR?

A CONFIRMER **OK**


A EFFACER **X**

C


8.5. OUVERTURE PORTE


Le menu de deuxième niveau OUVERTURE PORTE permet de configurer jusqu'à un maximum de 100 codes ouvre-porte non liés à un nom/code physique. Ces codes peuvent être utilisés, par exemple, par le personnel d'entretien de l'immeuble.

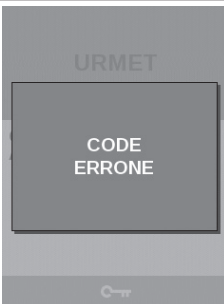
Ce menu permet d'accéder aux fonctions de saisie d'un nouveau code, de modifier un code existant, d'effacer un code ou tous les codes de la base de données.

<p>Sélectionner OUVERTURE PORTE dans le menu principal. Le menu ci-contre s'affichera. A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner la fonction désirée et valider le choix par la touche OK.</p>	
---	--


8.5.1. Nouveau

<p>A l'aide du clavier, saisir le nouveau code porte et le valider par la touche OK. Le code doit être à 4 chiffres (valeurs admissibles 0001 ÷ 9999). En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le caractère à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La ← et la → permettent de déplacer le curseur sur la chaîne numérique.</p>	
---	--

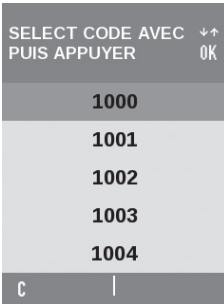
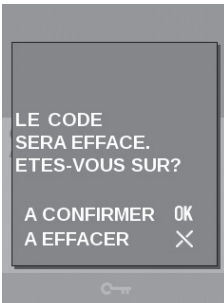
<p>Si le code validé est déjà présent, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé pendant environ 3 secondes.</p>	
---	---

<p>Si la longueur du code est incorrecte, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé pendant environ 3 secondes.</p>	
<p>Le nouveau code est ajouté dans la base de données et le système revient au menu OUVERTURE PORTE.</p>	

8.5.2. Modifier

<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le code à modifier et valider le choix par la touche OK. La procédure à suivre est la même que celle de saisie d'un nouveau code.</p>	
---	--

8.5.3. Effacer

<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le code à effacer et valider le choix par la touche OK.</p>	
<p>Valider l'opération d'effacement en appuyant sur la touche OK ou l'annuler en appuyant sur la touche X. ATTENTION: L'opération d'effacement est irréversible.</p>	

8.5.4. Tout effacer

Pour effacer tous les codes porte, valider l'opération d'effacement en appuyant sur la touche **OK** ou l'annuler en appuyant sur la touche **X**.

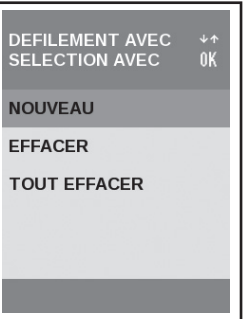
ATTENTION: L'opération d'effacement est irréversible.



8.6. CLES (prestation disponible sur les seuls modèles 1083/15 et 1083/16)

Le menu de deuxième niveau CLES permet d'acquérir une nouvelle clé à transpondeur et d'effacer une clé ou la totalité des clés acquises du module d'appel.

Sélectionner CLES dans le menu principal. Le menu ci-contre s'affichera. A l'aide des touches **↑ ↓**, sélectionner la fonction désirée et valider le choix par la touche **OK**.





8.6.1. Nouveau

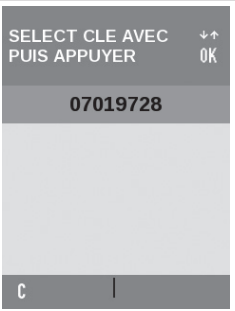
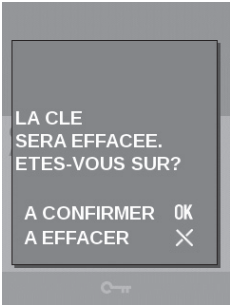
Positionner la clé à transpondeur à acquérir près du lecteur de clés du module d'appel. Si la clé est acquise, le message contextuel "CLE STOCKEE" s'affichera pendant 2 secondes.

Répéter l'opération pour toutes les clés à acquérir.



<p>Enfin, appuyer sur la touche OK pour quitter la phase d'acquisition et revenir au menu précédent.</p>	
<p>Si la clé a déjà été acquise, l'écran ci-contre s'affichera et le clavier sera désactivé pendant environ 3 secondes.</p>	

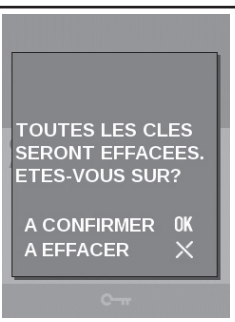
8.6.2. Effacer

<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner la clé à transpondeur à effacer et valider le choix par la touche OK.</p>	
<p>Valider l'opération d'effacement en appuyant sur la touche OK ou l'annuler en appuyant sur la touche X.</p> <p>ATTENTION: L'opération d'effacement est irréversible.</p>	

8.6.3. Tout effacer

Pour effacer toutes les clés à transpondeur, valider l'opération d'effacement en appuyant sur la touche **OK** ou l'annuler en appuyant sur la touche **X**.

ATTENTION: L'opération d'effacement est irréversible.



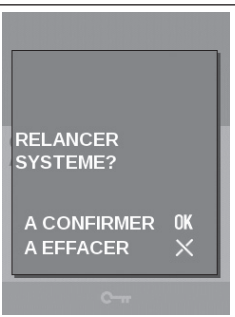
8.7. RAZ

Le menu de deuxième niveau RAZ permet de rétablir les valeurs d'usine (uniquement les paramètres de configuration, énumérés dans le Tableau des paramètres). La base de données des utilisateurs, les clés à transpondeur et les codes ouvre-porte ne sont pas effacés.

Sélectionner RAZ dans le menu principal. L'écran ci-contre s'affichera. Entrer le mot de passe **1000** et le valider en appuyant sur **OK**.



Appuyer sur la touche **OK** pour valider l'opération de remise à zéro ou sur la touche **X** pour l'annuler et revenir au menu principal.



9. PROGRAMMATION VIA BLUETOOTH

Au lieu de la programmation directement effectuée sur le module d'appel, il est possible de programmer le module via un PC ou un dispositif portable (tablette ou téléphone portable), doté d'une interface Bluetooth et d'un logiciel dédié.

Le logiciel peut être téléchargé dans la section Download\Software du site www.urmet.com.

Les instructions de programmation via Bluetooth et les procédures correspondantes sont illustrées dans la notice jointe au logiciel.

Lorsque la connexion Bluetooth est activée, le clavier du module d'appel est désactivé, à l'exception de la touche **X** permettant d'interrompre la procédure de programmation à distance du module d'appel.

ATTENTION: Cette interruption asynchrone produit des résultats imprévisibles sur les données mémorisées dans le module d'appel (par exemple, une interruption pendant le téléchargement des données). Elle n'est prévue que dans des cas de réelle nécessité.

10. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tension d'alimentation continue (LINE)	36 – 48 V $\overline{=}$
Absorption au repos (veille)	130 mA maxi
Absorption maximale (appel vidéo)	200 mA
Sortie serrure (SE+ SE-)	Courant de maintien: 270 mA maximum Charge maximum: 15 VA
Contacts relais C, NC, NO	Tension maximum commutable 30 Vcc/Vca Courant maximum commutable: 3,5 A Charge maximum commutable: 40 VA – 25 W
Contact relais SE2 (accès véhicules)	Tension maximum commutable: 30 Vcc/Vca Courant maximum commutable: 200 mA
ILA	Sortie phonie pour malentendants selon la loi européenne SOCU0611477A
Distance maximum bouton ouvre-porte – module d'appel	25 m / 82 ft, section câble 1,5 mm ² (AWG15)
Distance maximum capteur porte ouverte – module d'appel ..	50m / 164 ft, section câble 1,5 mm ² (AWG15)
Température	-10 ÷ +50 °C / 14 ÷ 122 °F
Degré de protection codes 1083/15 et 1083/25	IP44
codes 1083/16 et 1083/27	IP43

10A. Legende

Symbole	Explication des symboles
$\overline{=}$	Tension d'alimentation continue

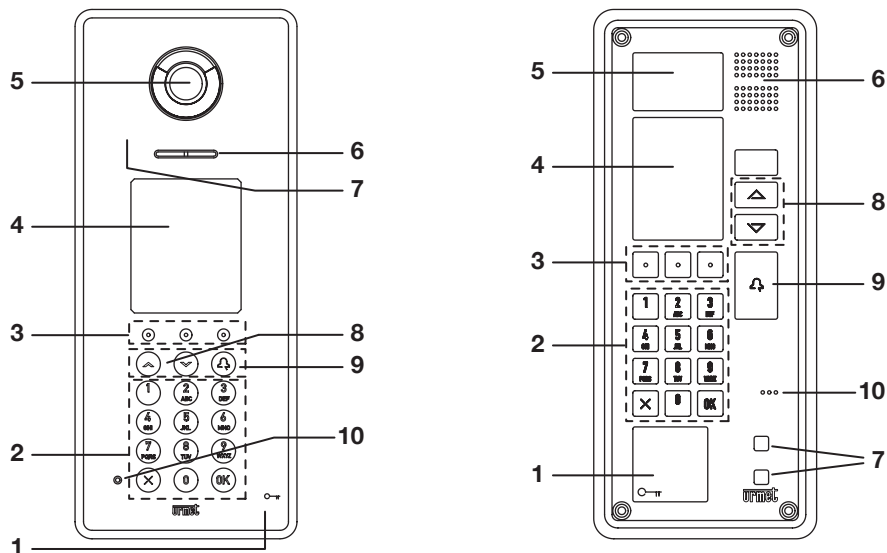
10B. Déclaration de conformité à la Directive 1999/5/CE

Par la présente, URMET S.p.A. déclare que les modules d'appel numérique 2Voice (**Réf. 1083/15 et 1083/16**) sont conformes aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE.

La déclaration de conformité peut être consultée sur le site www.urmet.com ou est disponible auprès du service clients Urmet.

SECTION POUR L'UTILISATEUR

11. DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL

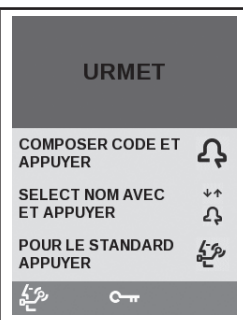



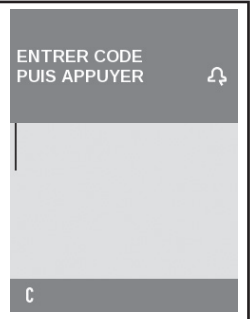
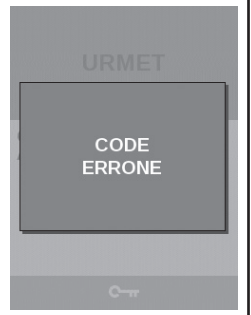


- 1 - Lecteur de clés à transpondeur (sur les seuls modèles 1083/15 et 1083/16)
- 2 - Clavier
- 3 - Touches contextuelles à configuration dynamique. L'icône au-dessus de la touche identifie la fonction disponible.
- 4 - Afficheur couleurs 320 x 240 pixels
- 5 - Caméra avec éclairage LED
- 6 - Haut-parleur
- 7 - Capteur IR de présence
- 8 - Touches de défilement ↑ ↓
- 9 - Touche d'appel 📞
- 10 - Microphone

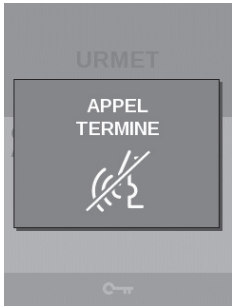

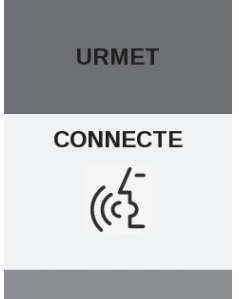

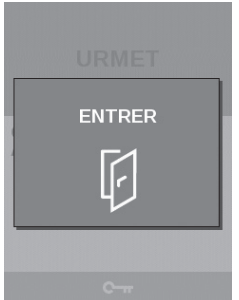

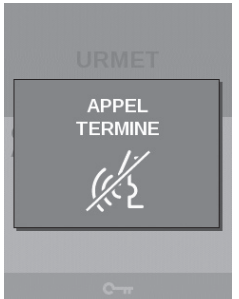

12. UTILISATION DU MODULE D'APPEL

12.1. APPEL PAR CODE PHYSIQUE OU LOGIQUE





L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel. Les options "SELECT NOM AVEC ET APPUYER" et "POUR LE STANDARD APPUYER" ne sont respectivement présentes que si des noms ont été ajoutés dans le répertoire et qu'un standard d'interphone a été configuré sur le module d'appel.




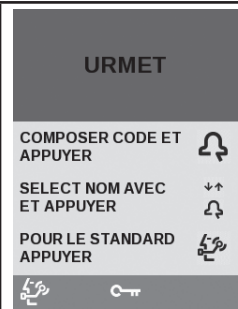
<p>Saisir le code sur le clavier. L'écran ci-contre s'affichera. Appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel. La touche C permet d'effacer d'éventuelles fautes de frappe.</p>	
<p>Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affichera pendant 2 secondes.</p>	
<p>Lors de l'appel, la confirmation ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	
<p>Si la ligne est occupée ou si le poste interne est déjà en communication, le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	



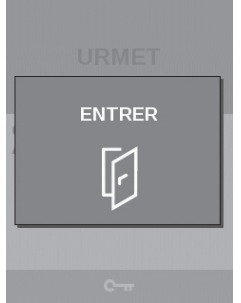

<p>Si le poste interne ne répond pas sous 60 secondes, le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	 <p>URMET</p> <p>APPEL TERMINE</p> <p></p> <p>☰</p>
<p>Si le poste interne active la communication, le module d'appel se met en mode conversation et le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	 <p>URMET</p> <p>CONNECTE</p> <p></p>
<p>Lorsque le poste interne ouvre la porte, le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	 <p>URMET</p> <p>ENTRER</p> <p></p> <p>☰</p>
<p>Lorsque le poste interne interrompt le mode conversation, le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	 <p>URMET</p> <p>APPEL TERMINE</p> <p></p> <p>☰</p>

12.2. APPEL PAR NOM




<p>L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel. L'option "POUR LE STANDARD APPUYER" n'est présente que si un standard d'interphone a été configuré sur le module d'appel.</p>	
<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner le nom et appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel. Appuyer sur la touche pendant plus de 1 seconde pour faire défiler rapidement la liste des noms.</p> <p>Il est possible d'accélérer la recherche à l'aide du clavier. Après avoir entré les premiers caractères du nom, le sélectionner dans la liste affiché à l'aide des touches ↑ ↓ et appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel. La touche C permet d'effacer d'éventuelles fautes de frappe.</p>	
<p>La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel via le code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.</p>	

12.3. OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE

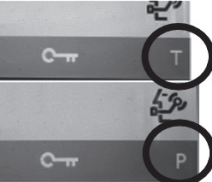
<p>L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel. Les options "SELECT NOM AVEC ET APPUYER" et "POUR LE STANDARD APPUYER" ne sont respectivement présentes que si des noms ont été ajoutés dans le répertoire et qu'un standard d'interphone a été configuré sur le module d'appel. Appuyer une fois sur la touche .</p>	
---	---

<p>Saisir le code ouvre-porte et valider par la touche OK. En cas de fautes de frappe, il est possible d'effacer le caractère à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La ← et la → permettent de déplacer le curseur sur la chaîne numérique. La touche X permet de revenir à l'écran de départ.</p>	
<p>Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affichera pendant 2 secondes.</p>	
<p>Si le code saisi est correct, le module d'appel active l'ouverture de la porte; le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	
<p>Si les temps d'ouverture des contacts ouvre-porte 1 et 2 sont tous les deux supérieurs à 0 s, l'écran suivant s'affichera et le système demandera à l'utilisateur d'appuyer sur les touches 1 ou 2 pour sélectionner la porte à ouvrir (typiquement 1 = porte piétonne, 2 = accès véhicules).</p>	


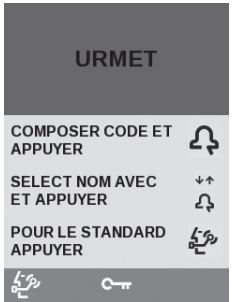
12.4. OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLE A TRANSPONDEUR (prestation disponible sur les seuls modèles 1083/15 et 1083/16)

<p>Pour ouvrir la porte à l'aide de la clé à transpondeur, placer la clé près du lecteur du module d'appel. Cette opération peut être exécutée aussi lorsqu'une communication est en cours avec un poste interne.</p> <p>Si la clé n'est pas valide, l'écran ci-contre s'affichera pendant 2 secondes.</p>	
<p>Si la clé est valide, le module d'appel active l'ouverture de la porte ; le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	
<p>Si les temps d'ouverture des contacts ouvre-porte 1 et 2 sont tous les deux supérieurs à 0 s, l'écran suivant s'affichera et le système demandera à l'utilisateur d'appuyer sur les touches 1 ou 2 pour sélectionner la porte à ouvrir (typiquement 1 = porte piétonne, 2 = accès véhicules).</p>	

12.5. OUVERTURE DE LA PORTE POUR FACTEUR

<p>Appuyer une fois sur la touche T ou P, sélectionnée pendant la phase de configuration.</p> <p>La touche apparaît uniquement pendant les tranches horaires habilitées pour la fonction facteur.</p>	
---	--

12.6. APPEL VERS LE STANDARD

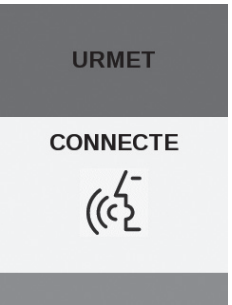
<p>L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel. L'option "SELECT NOM AVEC ET APPUYER" n'est présente que si des noms ont été ajoutés dans le répertoire.</p> <p>Appuyer une fois sur la touche  pour être mis en communication avec l'opérateur.</p>	
--	--

12.7. ACTIVATION AUTOMATIQUE

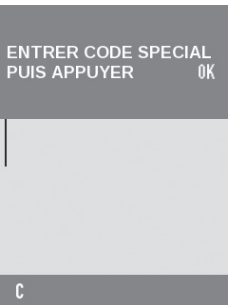
Depuis le poste interne, il est possible d'activer la caméra du poste externe.



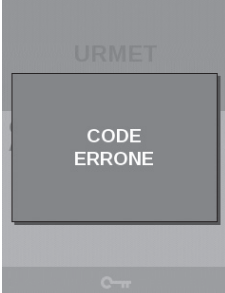
Le mode Activation automatique est décrit en détail dans le manuel technique 2Voice, disponible pour le téléchargement sur le site www.urmet.com

La simple activation automatique n'entraîne pas l'allumage des LED de la caméra et l'image affichée à l'écran n'est pas modifiée.

<p>En appuyant depuis le poste interne sur la touche de phonie pour entamer une conversation audio/vidéo, les LED s'allument et l'image suivante est affichée à l'écran:</p>	
<p>Pour interrompre la communication du module d'appel et revenir à la page principale, appuyer sur la touche X.</p>	

12.8. CODES SPECIAUX

<p>Pour envoyer un code spécial, maintenir la touche 0 enfoncée pendant au moins 3 s. L'écran ci-contre s'affichera. Saisir le code spécial, compris entre 0 et 254, puis valider par la touche OK. La touche C permet d'effacer d'éventuelles fautes de frappe.</p>	
---	--

<p>Si le code se situe dans la plage [0÷254], le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p> <p> <i>L'envoi effectif du code n'est pas une garantie absolue d'exécution de la commande.</i></p>	
<p>Si le code ne se situe pas dans la plage [0÷254], le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran.</p>	

13. MAINTENANCE

Nettoyer l'afficheur et la protection transparente de la caméra à l'aide d'un chiffon légèrement humidifié. Ne pas utiliser de produits abrasifs, de solvants ou de solutions savonneuses.

ANNEXE


14. PROGRAMMATION ET UTILISATION DE LA IUG SIMPLIFIEE


La IUG simplifiée permet de choisir l'utilisation d'une interface utilisateur (IUG) particulièrement simple qui demande à l'utilisateur de sélectionner l'une des colonnes (ou l'un des blocs) dans le système et d'entrer le numéro de l'appartement à appeler.

Pour accéder à la procédure de programmation, se reporter au paragraphe 8.1.


Pour modifier la langue de fonctionnement du module d'appel, se reporter au paragraphe 8.2.


14.1 CONFIGURATION DU MODULE D'APPEL PRIMAIRE

<p>Sélectionner CONFIGURATION depuis le menu principal. Le menu ci-contre s'affichera, dans lequel on pourra sélectionner l'option OUI à l'aide des touches ↑ ↓.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">IUG SIMPLIFIEE</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">OUI</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">NON</div>
<p>Sélectionner ensuite le type de module PRIMAIRE à l'aide des touches ↑ ↓, puis valider le choix par la touche OK.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">TYPE DE MODULE</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">PRIMAIRE</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">SECONDAIRE</div>
<p>L'écran suivants s'affiche, qui permet de définir les colonnes (ou blocs) pouvant être appelées par le Module d'Appel. Il est possible de définir des plages ne contenant que quelques blocs présents dans le système (par exemple DU: 3 AU:12). Après avoir entré une plage de blocs, un nom prédéfini sera attribué à chaque bloc sous forme de BLOC X, où X vaut A pour le premier bloc (celui avec adresse de colonne 0), B pour le deuxième (adresse de colonne 1) et ainsi de suite jusqu'au bloc 25. Les blocs 26 à 31 seront identifiés par ZA ÷ ZF. Les noms prédéfinis sont personnalisables dans le menu de deuxième niveau BLOCS décrit ci-dessous. L'écran contient un exemple de configuration pour appeler 6 blocs.</p> <p> <i>Pour appeler un seul bloc depuis le module d'appel PRIMAIRE, la PLAGE BLOCS doit être configurée comme suit:</i></p> <p>DU: X AU: X</p> <p>Où X est le numéro du bloc à appeler. La valeur par défaut de la plage est:</p> <p>DU: 0 AU: 0</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">ENTRER CODE PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">PLAGE BLOCS</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">DU: 0 </div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">AU: 5</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">0÷31</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">C ← →</div>

<p>A l'aide du clavier, entrer l'identifiant (ID) du module primaire et valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles : 0÷3.</p> <p> Si l'on saisit un ID déjà utilisé, une erreur sera signalée en quittant le mode de configuration et en ramenant le dispositif en mode de fonctionnement normal.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">ENTRER CODE PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> ID MODULE PRIMAIRE 0 0÷3 </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">C</div>
<p>Les options de menu suivantes sont les mêmes que celles indiquées du paragraphe 8.3.9 jusqu'au paragraphe 8.3.22.</p>	

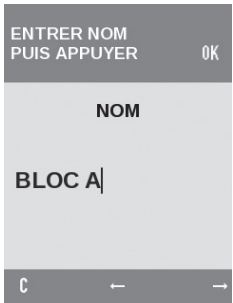




14.2. CONFIGURATION DU MODULE D'APPEL SECONDAIRE

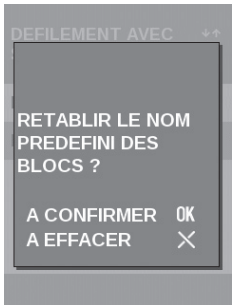
<p>Sélectionner CONFIGURATION depuis le menu principal. Le menu ci-contre s'affichera, dans lequel on pourra sélectionner l'option OUI à l'aide des touches ↑ ↓.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> IUG SIMPLIFIEE <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; margin: 2px;">OUI</div> <div style="padding: 2px;">NON</div> </div>
<p>Sélectionner ensuite le type de module SECONDAIRE à l'aide des touches ↑ ↓, puis valider le choix par la touche OK.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">FAIRE DEFILER AVEC ↑↑ PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> TYPE DE MODULE <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; margin: 2px;">PRIMAIRE</div> <div style="padding: 2px;">SECONDAIRE</div> </div>
<p>A l'aide du clavier, entrer le numéro de tour du module secondaire et valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles: 0 ÷ 31.</p> <p> Si le numéro de tour programmé est incorrect, aucune erreur spécifique ne sera signalée, mais aucun utilisateur ne pourra être appelé.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">ENTRER CODE PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> NUMERO TOUR 0 0÷31 </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">C</div>

<p>Chaque tour peut avoir jusqu'à un maximum de deux modules secondaires. A l'aide du clavier, entrer le code d'identification (ID) du module secondaire dans la tour et valider le choix par la touche OK. Valeurs admissibles: 0 ou 1.</p> <p> <i>L'éventuelle signalisation d'erreur de l'ID du module secondaire ne sera visible que lors de la sortie du mode de configuration et du retour du dispositif au mode de fonctionnement normal.</i></p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">ENTRER CODE PUIS APPUYER OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> ID MODULE SECONDAIRE 0 0÷1 </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">C</div>
<p>Les options de menu suivantes sont les mêmes que celles indiquées du paragraphe 8.3.9 jusqu'au paragraphe 8.3.22.</p>	

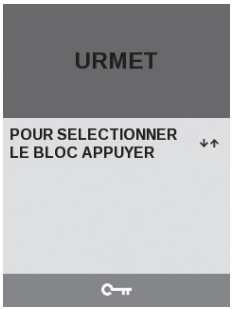
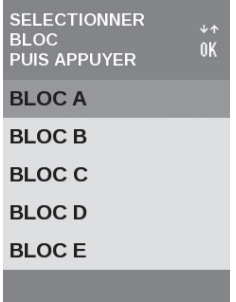
14.3. COLONNES






<p>Après avoir quitté le menu CONFIGURATION, l'écran principal suivant s'affichera.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">DEFILEMENT AVEC ↕↑ SELECTION AVEC OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">LANGUE ↑</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> CONFIGURATION BLOCS OUVERTURE PORTE CLES ↓ </div>
<p>Dans le menu de deuxième niveau BLOCS, il est possible de modifier les noms prédéfinis attribués aux blocs individuels, programmer un offset pour la numérotation des appartements ou bien ramener le nom et l'offset de chaque bloc aux valeurs prédéfinies.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">DEFILEMENT AVEC ↕↑ SELECTION AVEC OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">MODIFIER</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> RAZ </div>
<p>Cet écran énumère les blocs qui ont été configurés pour être appelés par le Module d'Appel.</p> <p>A l'aide des touches flèches, sélectionner le bloc dont l'on souhaite personnaliser le nom et confirmer par OK. Le chiffre qui apparaît à gauche de chaque nom indique l'adresse de colonne qui identifie le bloc et, bien entendu, ne peut pas être modifié.</p> <p>Dans le sous-menu MODIFIER, la liste de noms des blocs est triée par adresse de colonne.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">SELECTIONNER BLOC PUIS APPUYER ↕↑ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> 0 BLOC A 1 BLOC B 2 BLOC C 3 BLOC D 4 BLOC E </div>

<p>Dans cet écran, il est possible de modifier le nom d'un bloc à l'aide du clavier alphanumérique et des touches C, ← et → du menu contextuel. Pour confirmer la modification, appuyer sur la touche OK.</p>	
<p>Cet écran s'affiche si l'on essaie d'entrer un nom vide pour un bloc. Après environ trois secondes, le système revient automatiquement à l'écran de modification du nom du bloc.</p>	
<p>Cet écran s'affiche lorsque l'on essaie d'attribuer au bloc en cours de modification un nom déjà utilisé précédemment pour un autre bloc. Après environ trois secondes, le système revient automatiquement à l'écran de modification du nom du bloc.</p>	
<p>Ce paramètre spécifie l'offset qu'il faut attribuer à la numérotation des appartements du bloc, pour différencier les numérotations d'appartements de blocs différents (par défaut: 0). Dans chaque bloc (ou colonne) les appartements ont une adresse physique comprise dans la plage [0,127] et ils devraient donc être appelés en entrant un numéro compris dans cette plage. Pour certaines installations, des appartements de blocs différents sont appelés par les numérotations comprises dans des plages différentes.</p> <p>Par conséquent, en spécifiant un offset autre que zéro pour un bloc donné, la numérotation séquentielle à utiliser pour appeler les appartements de ce bloc sera la plage [offset+0, offset+127]. Par exemple, si pour le bloc (ou la colonne) 05 l'on spécifie un offset égal à 300, en entrant le numéro 346 sur le clavier, le Module d'Appel appelle le code physique 05 046, à savoir, l'appartement ayant l'adresse physique 46 dans la colonne 05.</p> <p> <i>L'offset qu'on peut attribuer à la numérotation des appartements de la colonne doit être compris entre 0 et 9872.</i></p>	

<p>Cet écran demande la confirmation pour rétablir les valeurs prédéfinies de tous les noms des blocs stockés dans le Module d'Appel.</p>	
<p>Les options de menu de deuxième niveau suivantes sont décrites aux paragraphes suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8.5. Ouvre-porte - 8.6. Clés - 8.7. Raz 	

14.4. FONCTIONNEMENT DU MODULE D'APPEL EN MODE IUG SIMPLIFIÉE

<p>L'utilisation du mode IUG SIMPLIFIEE suppose que la personne qui veut effectuer un appel à partir du Module d'Appel connaisse le nom du bloc où se trouve l'appartement et le numéro attribué à l'appartement qu'elle souhaite contacter. Par exemple, appartement 234 du BLOC A.</p> <p>Lorsque le mode IUG SIMPLIFIEE est actif, les appels aux appartements sont effectués de la manière décrite ci-dessous:</p> <ul style="list-style-type: none"> – A l'aide des touches ↑ ↓, accéder à la liste des blocs pour lesquels le Module d'Appel est habilité à l'appel. Cette liste est triée dans l'ordre alphabétique des noms attribués aux blocs. – A l'aide des touches ↑ ↓, mettre en évidence le nom du bloc auquel appartient l'appartement que l'on souhaite appeler. – Confirmer la sélection par la touche OK. – Entrer le numéro de l'appartement à appeler à l'aide du clavier numérique et confirmer la sélection par la touche ↵ ou par la touche OK. 	
<p>A l'aide des touches ↑ ↓, sélectionner sur cet écran le bloc auquel l'appartement à appeler appartient et confirmer par la touche OK.</p>	

<p>A l'aide du clavier du Module d'Appel, entrer le numéro de l'appartement à appeler; le numéro entré s'affiche à l'écran. Confirmer par la touche  ou bien par la touche OK pour transmettre l'appel.</p>	
<p> <i>Si l'on active le mode IUG SIMPLIFIEE sur un Module d'Appel configuré pour appeler un seul bloc, pour l'appel il suffit d'entrer au clavier le numéro attribué à l'appartement et confirmer par la touche OK ou bien par la touche .</i> <i>En effet, dans le cas d'un seul bloc, la liste des blocs ne sera pas visible, car le Module d'Appel ne peut atteindre qu'un seul bloc.</i></p>	
<p>L'utilisateur peut en outre disposer d'autres commandes, décrites aux paragraphes suivants: 12.3. Ouverture de la porte par code ouvre-porte 12.4. Ouverture de la porte par clé à transpondeur 12.5. Ouverture de la porte pour facteur 12.6. Appel vers le standard 12.7. Activation automatique 12.8. Codes spéciaux</p>	

SECCIÓN PARA EL INSTALADOR	49
1. PRESTACIONES	49
2. INSTALACIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA ELEKTA (1083/15 y 1083/25)	49
3. INSTALACIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA ELEKTA STEEL (1083/16 y 1083/27)	50
4. CONEXIONES ELÉCTRICAS	51
4.1. Descripción de los bornes	52
5. REGULACIÓN DEL VOLUMEN	52
6. DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA	53
7. PROGRAMACIÓN	54
7.1. Estructura del menú	54
7.2. Configuración de parámetros	55
7.2.1. Tabla de parámetros	55
8. PROCEDIMIENTO DE PROGRAMACIÓN	57
8.1. Acceso al procedimiento de programación	57
8.2. Idioma	59
8.3. Configuración	59
8.3.1. GUI (*) simplificada	59
8.3.2. Tipo de módulo	60
8.3.3. Varias plantas	60
8.3.4. ID módulo primario	60
8.3.5. Número de planta	60
8.3.6. ID módulo secundario	61
8.3.7. Tipo de código	61
8.3.8. Ajuste automático	61
8.3.9. Tempo de ocupado	62
8.3.10. Se puede detener	62
8.3.11. Bloqueo puerta 1 tiempo liberac	62
8.3.12. Bloqueo de la puerta 1	62
8.3.13. Bloqueo puerta 2 tiempo liberac	63
8.3.14. Bloqueo de la puerta 2	63
8.3.15. Contraseña	63
8.3.16. Retroiluminación LCD	63
8.3.17. Sonido del botón	64
8.3.18. Llamada multitoque	64
8.3.19. Mensaje de bienvenida	64
8.3.20. Zona oraria	64
8.3.21. Fecha y hora	66
8.3.22. Cartero	66
8.3.23. Síntesis vocal	68
8.3.24. Centralita	68
8.4. Nombres	68
8.4.1. Nombre	69
8.4.2. Modificación	71
8.4.3. Eliminar	71
8.4.4. Eliminar todo	72
8.5. Disp. apertura puerta	72
8.5.1. Nuevo	72
8.5.2. Modificación	73
8.5.3. Eliminar	73
8.5.4. Eliminar todo	74

8.6.	Llaves	74
8.6.1.	Nuevo	75
8.6.2.	Eliminar	75
8.6.3.	Eliminar todo	76
8.7.	Restablecer	76
9.	PROGRAMACIÓN POR BLUETOOTH	77
10.	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	77
10A.	Leyenda	77
10B.	Declaración de conformidad de la Directiva 1999/5/CE	77
SECCIÓN PARA EL USUARIO		78
11.	DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA	78
12.	USO DEL MÓDULO DE LLAMADA	78
12.1.	Llamada mediante código físico o lógico	78
12.2.	Llamada mediante nombre	81
12.3.	Apertura de la puerta mediante código de apertura de la puerta	81
12.4.	Apertura de la puerta mediante llave de transpondedor (*)	83
12.5.	Apertura de la puerta para el cartero	83
12.6.	Llamada a la centralita	84
12.7.	Autoactivación.....	84
12.8.	Códigos especiales.....	84
13.	MANTENIMIENTO	85
ANEXO		86
14.	PROGRAMACIÓN Y USO DE LA GUI SIMPLIFICADA	86
14.1.	Configuración del módulo de llamada principal	86
14.2.	Configuración del módulo de llamada secundario	87
14.3.	Bloques	88
14.4.	Funcionamiento del módulo de llamada en el modo GUI SIMPLIFICADA	90

(*) Prestación disponible solo en los modelos 1083/15 y 1083/16

SECCIÓN PARA EL INSTALADOR

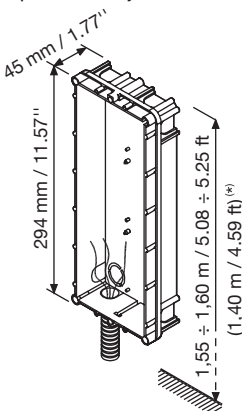
1. PRESTACIONES

Los módulos de llamada mod. Elekta y Elekta Steel están fabricados para sistemas para empotrar en exteriores. Las prestaciones de los módulos de llamada para el sistema de dos hilos 2Voice son las siguientes:

- Pueden llamar todos los potenciales usuarios del sistema (128 apartamentos por 32 plantas, equivalente a un máx. de 4096 apartamentos) mediante la introducción del código físico o seleccionando directamente el nombre (recorriendo la lista o mediante búsqueda por la primera letra).
- Pantalla gráfica LCD de color 5,5" con GUI evolucionada disponible en 12 idiomas.
- Teclado alfanumérico, con indicación acústica opcional del accionamiento de la tecla.
- Controla hasta 4200 nombres en la agenda. A cada nombre se le puede asociar un código de apertura puerta de 4 cifras.
- Controla hasta 100 códigos de apertura puerta no asociados a ningún nombre, que se pueden utilizar para permitir el acceso a encargados de mantenimiento del bloque de apartamentos y servicios de limpieza.
- Control de accesos mediante llaves de transpondedor (número máx. de llaves 16384, equivalente a 4 llaves por apartamento; prestación disponible solo en los modelos 1083/15 y 1083/16).
- Cámara CCD (#) de colores con objetivo gran angular e iluminación auxiliar de LED. (#) a 50 Hz para mod. 1083/15 y 1083/16; a 60 Hz para mod. 1083/25 y 1083/27.
- Sensor de presencia por infrarrojos para el encendido automático de la pantalla.
- Control de cerradura eléctrica peatonal con descarga capacitiva y corriente de mantenimiento.
- Control de cerradura auxiliar de relé (NA) para el pasaje para vehículos.
- Control de cerradura auxiliar de relé (C-NC-NO) que se activa junto con la cerradura de descarga capacitiva (SE+, SE-) para la puerta para peatones.
- Control de cerraduras eléctricas "libres" o "con secreto".
- Control dispositivo de repetición de fonía para personas con déficit auditivo (opcional).
- Función cartero: apertura directa de la puerta para peatones con la tecla T o P del menú contextual los días y a las horas programadas.
- Llamada dirigida a la centralita en caso de accionamiento simultáneo de al menos 3 teclas. (Llamada de emergencia).
- Control de un pulsador de vestíbulo para la puerta para peatones.
- Control de un sensor de puerta para la puerta para peatones.
- Confirmación de envío de llamada y de fin de conversación mediante indicación en la pantalla.
- Confirmación del envío de la llamada y de la apertura de la puerta mediante los correspondientes mensajes de voz en el idioma configurado (activación opcional).
- Trimmer de regulación del sonido del altavoz y del micrófono.
- Programable por Bluetooth mediante ordenador personal y dispositivos portátiles que cuenten con el software correspondiente.

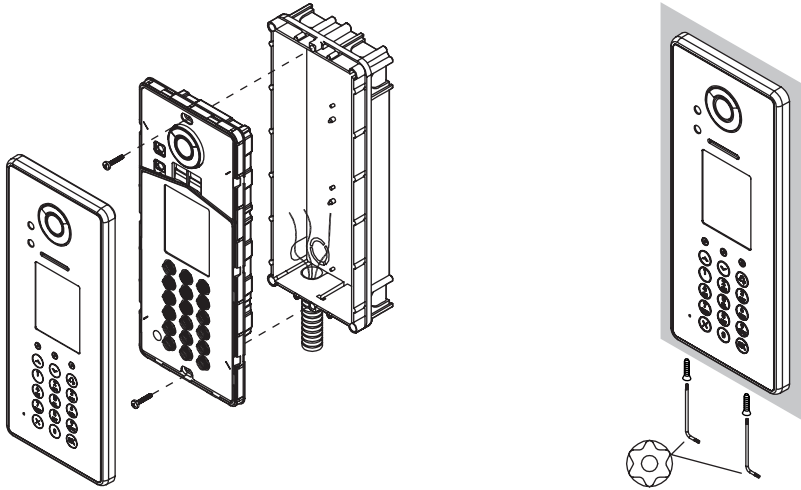
2. INSTALACIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA ELEKTA (1083/15 y 1083/25)

- Preparar los conductos para que terminen en coincidencia con los orificios inferiores de la caja para empotrar.
- Empotrar la caja Ref. 1145/53 a la altura indicada.



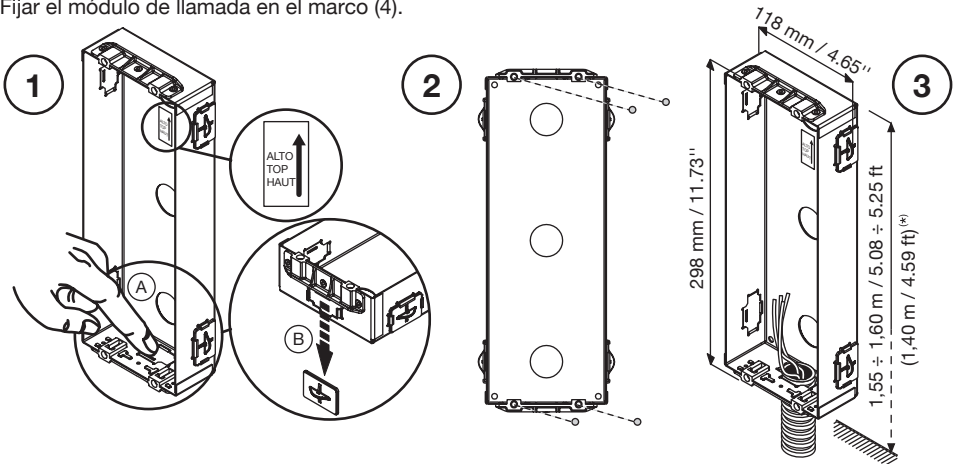
(*) 1,40 m / 4,59 ft del piso es la medida para garantizar el respeto de la Norma de referencia para los discapacitados (por ejemplo, en Francia actualmente se encuentra en la Ley 2005-102 del 11/02/2005, en el Decreto 2006-555 del 17/05/2006 y posteriores modificaciones del 1/08/2006, del 26/02/2007 y del 21/03/2007).

- Efectuar las conexiones eléctricas (véase el apartado correspondiente).
- Fijar el módulo de llamada en la caja para empotrar con los tornillos entregados con el equipo. Completar el módulo de llamada con el marco de acabado, que se fija utilizando dos tornillos con cabeza Torx®.

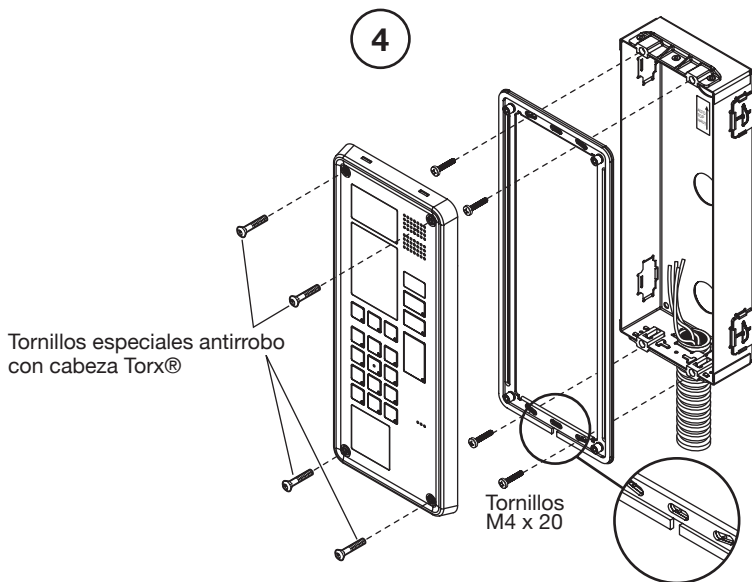


3. INSTALACIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA ELEKTA STEEL (1083/16 y 1083/27)


- Preparar los conductos para que terminen en coincidencia con el orificio inferior de la caja para empotrar.
- Retirar la tapa inferior de cierre del orificio de paso de los cables (1).
- Colocar las marcas adhesivas en los orificios para los tornillos del marco (2).
- Empotrar la caja (Ref. 1158/43) a la altura indicada (3).
- Fijar el marco en la caja para empotrar (4).
- Efectuar las conexiones eléctricas.
- Fijar el módulo de llamada en el marco (4).



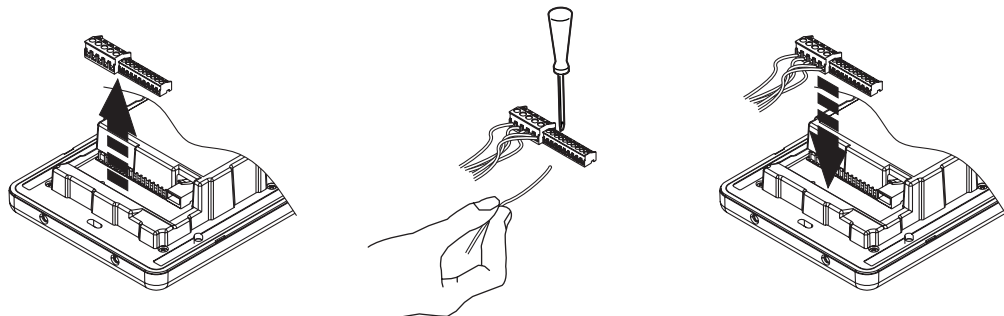
(*) 1,40 / 4.59 ft m del piso es la medida para garantizar el respeto de la Norma de referencia para los discapacitados (por ejemplo, en Francia actualmente se encuentra en la Ley 2005-102 del 11/02/2005, en el Decreto 2006-555 del 17/05/2006 y posteriores modificaciones del 1/08/2006, del 26/02/2007 y del 21/03/2007).



4. CONEXIONES ELÉCTRICAS

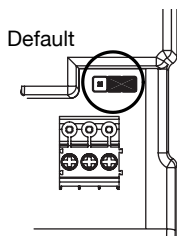
 Para llevar a cabo los cableados, para las distancias máximas posibles y para los diagramas eléctricos de referencia se recomienda consultar la información contenida en el manual de sistema.

El módulo de llamada tiene un tablero de bornes extraíble para facilitar las operaciones de conexión.



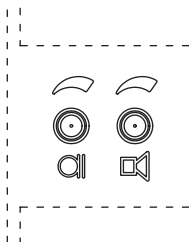
4.1 DESCRIPCIÓN DE LOS BORNES

SE+	Positivo de accionamiento cerradura eléctrica para peatones con descarga capacitiva
SE-	Negativo de accionamiento cerradura eléctrica para peatones con descarga capacitiva
LINE	Línea bus de 2 hilos en entrada
LINE	
SE2	Cerradura de relé (NA – contactos normalmente abiertos) (pasaje para vehículos)
SE2	
C	Salida auxiliar de relé – contacto común (puerta para peatones)
NC	Salida auxiliar de relé – contacto normalmente cerrado (puerta para peatones)
NO	Salida auxiliar de relé – contacto normalmente abierto (puerta para peatones)
ILA	Salida dispositivo para personas con déficit auditivo
ILA	
+	No utilizado
-	No utilizado
CT	Contacto común pulsador vestíbulo y sensor de puerta
PA	Pulsador vestíbulo
SP	Sensor de puerta

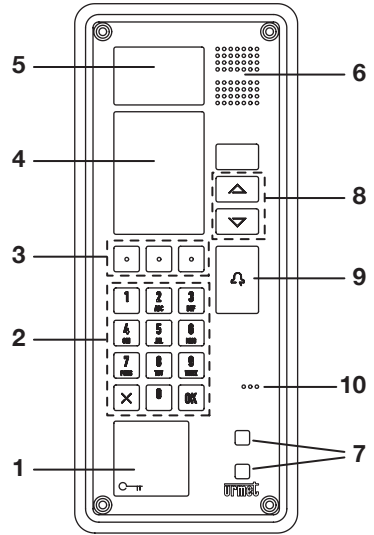
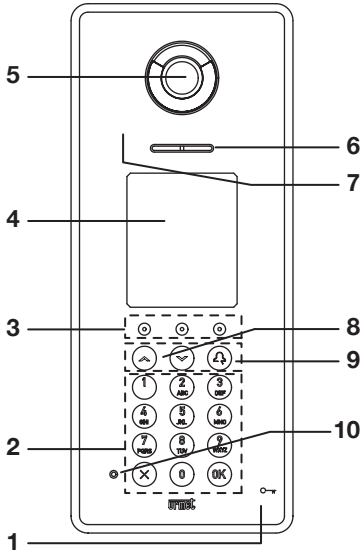


5. REGULACIÓN DEL VOLUMEN

Los niveles del micrófono y del altavoz están calibrados de fábrica para que se adecuen a la mayor parte de las instalaciones. Si fuera necesario modificar uno o los dos niveles, utilizar un destornillador para regular el potenciómetro correspondiente.



6. DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA



- 1 - Lector de llaves de transpondedor (solo en los modelos 1083/15 y 1083/16)
- 2 - Teclado
- 3 - Teclas contextuales que se configuran dinámicamente. El icono sobre la tecla identifica la función disponible
- 4 - Pantalla color 320 x 240 pixeles
- 5 - Cámara con iluminación de LED
- 6 - Altavoz
- 7 - Sensor IR de presencia
- 8 - Teclas de movimiento ↑ ↓
- 9 - Tecla de llamada ☎
- 10 - Micrófono

7. PROGRAMACIÓN

7.1. ESTRUCTURA DEL MENÚ

IDIOMA
CONFIGURACIÓN
NOMBRES
DISP. APERTURA PUERTA
LLAVES
RESTABLECER

GUI (*) SIMPLIFICADA	
PRIMARIO	SECUNDARIO
VARIAS PLANTAS	NÚMERO DE PLANTA
ID MÓDULO PRIMARIO	ID MÓDULO SECUNDARIO
TIPO DE CÓDIGO	
AJUSTE AUTOMÁTICO (**)	
TIEMPO DE OCUPADO	
SE PUEDE DETENER	
BLOQ. PUERTA 1 TIEMPO LIBERAC	
BLOQUEO DE LA PUERTA 1	
BLOQ. PUERTA 2 TIEMPO LIBERAC	
BLOQUEO DE LA PUERTA 2	
CONTRASEÑA	
RETROILUMINACIÓN LCD	
SONIDO DEL BOTÓN	
LLAMADA MULTITOQUE	
MENSAJE DE BIENVENIDA	
ZONA HORARIA	
FECHA Y HORA	
CARTERO	
SÍNTESIS VOCAL	
CENTRALITA	—

NUEVO
MODIFICAR
ELIMINAR
ELIMINAR TODO

NUEVO
MODIFICAR
ELIMINAR
ELIMINAR TODO

NUEVO
ELIMINAR
ELIMINAR TODO

(*) GUI = interfaz gráfica para el usuario.


(**) Opción presente sólo para algunas configuraciones.



(***) Opción CONFIGURABLE sólo si el módulo de llamada es PRINCIPAL.

7.2. CONFIGURACIÓN DE PARÁMETROS

Después de instalar el módulo de llamada, continuar con su programación, que consiste en configurar los siguientes parámetros.

7.2.1. TABLA DE PARÁMETROS

Parámetro	Descripción	Valores admitidos	Valor de fábrica
Idioma	Idioma utilizado en la pantalla.	Čeština, Deutsch, English, English UK, Español, Français, Italiano, Magyar, Nederlands, Polski, Português, Slovenščina עברית.	ITALIANO
Tipo de módulo	Elección del módulo principal o el módulo secundario. Desde el módulo principal es posible llamar a todos los usuarios del sistema; desde el módulo secundario sólo se pueden llamar los usuarios de la planta a la que éste pertenece. El usuario que recibe la llamada está en condiciones de distinguir su procedencia por el tiempo de duración del timbre. En una misma planta puede haber 2 puestos de llamada secundarios, que deben tener distinto número (secundario 0 o 1).	PRINCIPAL SECUNDARIO	PRINCIPAL
Varias plantas	Indica si el sistema está formado por varias plantas. La opción aparece sólo si en "Tipo de módulo" se escogió la opción "PRINCIPAL".	SÍ, NO	NO
ID del módulo	Código de identificación del módulo de llamada = número de microaltavoz. No debe haber 2 puestos principales con el mismo ID. Pueden coexistir 2 puestos secundarios con el mismo ID pero con número diferente (si en la planta hay un solo secundario, configurar 0; si los secundarios son dos, configurar 0 y 1). El ID del microaltavoz secundario debe coincidir con el ID de planta.	Para módulo principal: 0 ÷ 3 Para módulo secundario: 0 ÷ 31.	0
Tipo de código	Configuración del tipo de código de usuario: <ul style="list-style-type: none"> Código físico: 5 cifras, formado por número de planta (00 ÷ 31) + número apartamento (000 ÷ 127). Código lógico: de hasta 4 cifras de longitud, valores admitidos 1 ÷ 9999 	Físico, Lógico	Lógico
Tiempo de ocupado	Intervalo de tiempo en que la llamada en curso no puede ser interrumpida por otras llamadas.  Se debe programar el mismo tiempo de ocupado en todos los módulos de llamada del sistema		30 s

Se puede detener	Determina si una autoactivación sin sonido o una conversación intercomunicante pueden ser interrumpidas por una llamada que llega del microaltavoz.  <i>Se debe programar el mismo parámetro "Con interrupción" en todos los módulos de llamada del sistema.</i>	SÍ, NO	NO
Tipo y tiempo de apertura de la puerta	Tiempo de apertura de la puerta y tiempo de activación de la salida del puesto exterior. Puede ser de tipo: SECRETO: el accionamiento del pulsador de apertura de la puerta de un aparato interior puede activar la salida del puesto exterior sólo si recibió una llamada o si está en conversación fónica con el mismo, o también si tras una autoactivación, está en conexión vídeo con dicho puesto. LIBRE: la activación del pulsador de apertura de la puerta de un aparato interior puede activar la salida del microaltavoz sólo si dicho microaltavoz está configurado como principal o si el usuario y el microaltavoz secundario pertenecen a la misma planta.	Tipo: SECRETO, LIBRE Tiempo: 0 ÷ 90 s	Tipo: SECRETO BLOQ. PUERTA 1 TIEMPO LIBERAC: 1 s BLOQ. PUERTA 2 TIEMPO LIBERAC: 0 s
Contraseña	Contraseña numérica de 4 cifras para acceder al modo de programación del módulo de llamada.	1000 ÷ 9999	1000
Retroiluminación LCD	Permite modificar el nivel de brillo de la pantalla para adaptarlo a las condiciones ambientales.	1 ÷ 5	3
Sonido del botón	Activa la emisión de un sonido cuando se pulsa una tecla.	ACTIVADO, DESACTIVADO	ACTIVADO
Llamada multitoque	El parámetro define a qué interno dirigir la llamada generada cuando se pulsán simultáneamente al menos 3 teclas (Llamada de Emergencia), cuando el sistema no tiene centralita, o cuando la tiene pero no está configurada en el modo NOCHE.  <i>Si el parámetro no está vacío, se trata siempre de un código físico.</i>	XYABC, con XY = 00 ÷ 31 ABC = 000 ÷ 127	VACÍO
Mensaje de bienvenida	Mensaje que aparece en la página principal del menú del módulo de llamada.	32 caracteres sobre 2 líneas	URMET
Zona horaria	Configuración de la zona horaria en el módulo de llamada	ACTIVADO, DESACTIVADO	DESACTIVADO
Fecha y hora	Configuración de la fecha y la hora en el módulo de llamada.		VACÍO
Día	Configuración del día de la semana.		LUNES
Función cartero	Apertura de la puerta para peatones (en el intervalo de tiempo activado), pulsando sencillamente la tecla T o P del menú contextual del módulo de llamada.	ACTIVADO, DESACTIVADO	DESACTIVADO
Síntesis vocal	Si está activada, describe el envío de la llamada y la apertura de la puerta mediante los correspondientes mensajes de voz en el idioma configurado.	ACTIVADO, DESACTIVADO	DESACTIVADO
Centralita	A activar si el sistema videointerfónico está equipado con centralita.	ACTIVADO, DESACTIVADO	DESACTIVADO

8. PROCEDIMIENTO DE PROGRAMACIÓN

La programación se realiza mediante un menú específico multinivel, al que sólo se accede con contraseña.

Se pueden recorrer y seleccionar las opciones del menú o el valor del parámetro con las teclas **↑** **↓**, aceptando la elección con la tecla **OK**.

La tecla **X** cancela la elección realizada y vuelve al nivel de menú anterior.

Para salir de la configuración se debe accionar la tecla **X** hasta que aparezca la página principal del módulo de llamada.

IMPORTANTE: *Las fases de configuración del lector de llaves del transpondedor se deben ignorar durante la programación de los módulos 1083/25 y 108/27.*

8.1. ACCESO AL PROCEDIMIENTO DE PROGRAMACIÓN

Para programar un nuevo módulo de llamada o modificar la programación existente, entrar al modo de programación de la siguiente manera:

<p>Escribir en el teclado el código 99999. Aparece la pantalla ilustrada a la derecha.</p>	
---	--

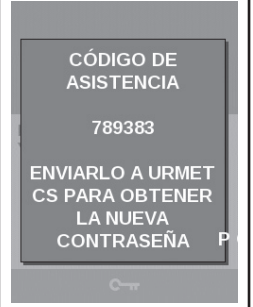
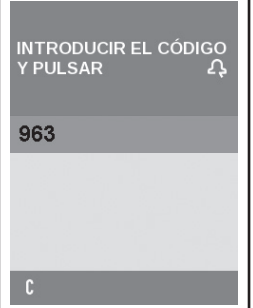
Escribir la contraseña (valor de fábrica **1000**) y aceptar pulsando **OK**.
 Si la contraseña es errónea aparece la pantalla ilustrada a la derecha y el teclado queda desactivado.
 Después de unos 3 segundos será nuevamente posible escribir una contraseña.

IMPORTANTE: Si se modificó la contraseña de fábrica y se olvida la nueva contraseña configurada, es necesario solicitar al Servicio de atención al cliente Urmet una contraseña temporal para acceder al modo de programación y visualizar la contraseña olvidada o configurar una nueva.

Para obtener una contraseña temporal:

1. Con el módulo de llamada en estado de reposo introducir la secuencia **X OK 9 6 3**. En la pantalla aparece un número de seis cifras (**CÓDIGO DE ASISTENCIA**), que siempre es distinto.
2. Contactar con el Servicio de atención al cliente Urmet y comunicar el **CÓDIGO DE SERVICIO**. El operador Urmet le entregará una **contraseña temporal (CT)**.
3. Utilizando la CT obtenida, entrar en el modo de configuración del módulo de llamada y leer la contraseña olvidada. La contraseña olvidada sigue siendo válida para acceder a la configuración, hasta que se la cambie.


ATENCIÓN: La CT obtenida permite acceder a la configuración mientras el módulo de llamada no se ponga a cero, o hasta que se escriba nuevamente la secuencia descrita en el punto 1.



Cuando se introduce la contraseña correcta aparece la pantalla del menú principal.



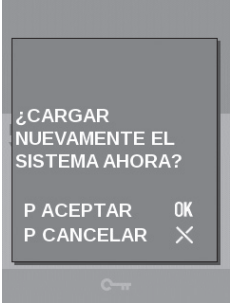


A continuación se muestra el procedimiento de programación de todos los parámetros del módulo de llamada.

 No es necesario programar siempre todos los parámetros. Si algunos valores de fábrica son apropiados, o si sólo se deben modificar algunos parámetros de un módulo ya configurado, es posible seleccionar solamente las opciones de menú correspondientes. Pero, de todas formas, es necesario confirmar todas las opciones hasta el último parámetro.

8.2. IDIOMA

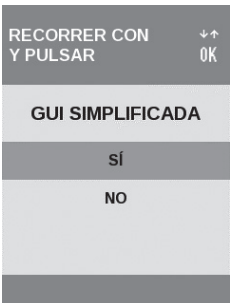
Con el menú de segundo nivel IDIOMA es posible cambiar el idioma utilizado por el dispositivo para todos los menús y mensajes visualizados.



<p>Seleccionar IDIOMA en el menú principal. Aparece el menú ilustrado a la derecha.</p> <p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el idioma utilizado para los menús y aceptar la elección con la tecla OK. Después de seleccionar el idioma, todos los menús aparecen en el idioma escogido.</p>	
<p> Si se selecciona el idioma hebreo, aparece la pantalla ilustrada a la derecha. Pulsando la tecla OK se pone a cero el dispositivo, que luego presentará el menú en hebreo. Pulsando la tecla X se vuelve a la pantalla principal de la configuración con el idioma que se utilizaba antes.</p>	

8.3. CONFIGURACIÓN

Con el menú de segundo nivel CONFIGURACIÓN se pueden aceptar o modificar los distintos parámetros de funcionamiento del módulo de llamada según las propias exigencias.

IMPORTANTE: para que las nuevas configuraciones se memoricen definitivamente hay que realizar el recorrido de configuración hasta el final, incluso cuando sólo se deben modificar pocos parámetros.


<p>8.3.1.</p> <p>Seleccionar CONFIGURACIÓN en el menú principal. Aparece el menú ilustrado al lado donde, con las teclas ↑ ↓, se podrá seleccionar la opción NO.</p>	
---	--

<p>8.3.2.</p> <p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el tipo de módulo y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK</p> <p>TIPO DE MÓDULO</p> <p>PRIMARIO</p> <p>SECUNDARIO</p>
<p>8.3.3.</p> <p>Si se selecciona PRIMARIO para el módulo de llamada aparece la pantalla ilustrada a la derecha. Seleccionar SÍ si el sistema es de varias plantas; de lo contrario, seleccionar NO y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK</p> <p>VARIAS PLANTAS</p> <p>SÍ</p> <p>NO</p>
<p>8.3.4.</p> <p>Con el teclado, configurar el código de identificación (ID) del módulo principal y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos: 0 ÷ 3.</p> <p> Si se configura un ID ya utilizado, cuando se sale del modo de configuración se indica un error y se lleva el dispositivo nuevamente al modo de funcionamiento normal.</p>	<p>INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR OK</p> <p>ID MÓDULO PRIMARIO</p> <p>0 </p> <p>0÷3</p> <p>C</p>
<p>8.3.5.</p> <p>Si se selecciona SECUNDARIO para el módulo de llamada aparece la pantalla ilustrada a la derecha. Con el teclado, configurar el número de planta del módulo secundario y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos: 0 ÷ 31</p> <p> Si se configura un número de planta erróneo, no se indica ningún error específico, pero no será posible llamar a ningún usuario.</p>	<p>INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR OK</p> <p>NÚMERO DE PLANTA</p> <p>0 </p> <p>0÷31</p> <p>C</p>

8.3.6.

Cada planta puede tener hasta dos módulos secundarios. Con el teclado, configurar el código de identificación (ID) del módulo secundario en la planta y aceptar la elección con la tecla **OK**.

Valores admitidos 0 o 1.

 *La posible indicación de un error del ID del módulo secundario sólo se puede ver cuando se sale del modo de configuración y se lleva nuevamente el dispositivo al modo de funcionamiento normal.*

INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR **OK**

ID MÓDULO SECUNDARIO

0

0÷1

C

8.3.7.

Seleccionar con las teclas **↑ ↓** el tipo de código de usuario que se utilizará y aceptar la elección con la tecla **OK**.

Consultar en el apartado Tabla de parámetros la diferencia entre FÍSICO y LÓGICO.

RECORRER CON Y PULSAR **↑↑ OK**

TIPO DE CÓDIGO

FÍSICO

LÓGICO

8.3.8.


La función AJUSTE AUTOMÁTICO permite reemplazar automáticamente los códigos físicos por códigos lógicos progresivos del 1 al 127, según el siguiente diagrama de equivalencias

<i>Código físico</i>	<i>Código lógico</i>
1	1, primera dirección lógica utilizada
1	2, segunda dirección lógica utilizada
...	...
1	127, última dirección lógica utilizada

ATENCIÓN: Esta función sólo está disponible si:

1. el sistema está direccionado con códigos lógicos;
2. El módulo de llamada es secundario o es un módulo de llamada principal en un sistema de monocolumna

Seleccionar con las teclas **↑ ↓** la activación de la función y aceptar la elección con la tecla **OK**.


 *Siempre es posible modificar los códigos lógicos asignados automáticamente y asignar, si el sistema o la planta individual tiene 128 usuarios, el código lógico 128 al código físico XY000, donde XY es el número de la planta (00 para los sistemas de planta individual).*


RECORRER CON Y PULSAR **↑↑ OK**


AJUSTE AUTOMÁTICO

SÍ

NO

<p>8.3.9.</p> <p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el tiempo de ocupado deseado y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos: 1, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 segundos.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK</p> <p>TIEMPO DE OCUPADO</p> <p>30s ↑</p> <p>40s</p> <p>50s ↓</p>
<p>8.3.10.</p> <p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ si, durante el tiempo de ocupado, una autoactivación sin sonido o una conversación intercomunicante pueden ser interrumpidas por una llamada que llega del microaltavoz.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK</p> <p>SE PUEDE DETENER</p> <p>SÍ</p> <p>NO</p>
<p>8.3.11.</p> <p>Con el teclado, configurar la duración de la activación de la apertura de la puerta 1 (tensión a los bornes SE+/SE- y accionamiento relé C-NO) y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos: 0 ÷ 90 segundos, con incrementos de 1 segundo.</p> <p> <i>Si el tiempo está configurado en 0 segundos, la apertura de la puerta está desactivada. No es posible programar los dos tiempos del dispositivo de apertura de la puerta 1 y del dispositivo de apertura de la puerta 2 en 0 segundos.</i></p>	<p>INTRODUCIR VALOR Y PULSAR OK</p> <p>BLOQ. PUERTA 1 TIEMPO LIBERAC</p> <p>1 </p> <p>0÷90s</p> <p>C</p>
<p>8.3.12.</p> <p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el comportamiento de la apertura de la puerta 1 y aceptar la elección con la tecla OK. Consultar en el apartado <i>Tabla de parámetros</i> la diferencia entre LIBRE y SECRETO.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK</p> <p>BLOQUEO DE LA PUERTA 1</p> <p>LIBRE</p> <p>SECRETO</p>

<p>8.3.13.</p> <p>Con el teclado, configurar la duración de la activación de la apertura de la puerta 2 (accionamiento relé bornes SE2) y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos: 0 ÷ 90 segundos, con incrementos de 1 segundo.</p> <p> <i>Si el tiempo está configurado en 0 segundos, la apertura de la puerta está desactivada. No es posible programar los dos tiempos del dispositivo de apertura de la puerta 1 y del dispositivo de apertura de la puerta 2 en 0 segundos.</i></p>	<p>INTRODUCIR VALOR Y PULSAR OK</p> <p>BLOQ. PUERTA 2 TIEMPO LIBERAC</p> <p style="font-size: 2em; text-align: center;">1 </p> <p style="text-align: center;">0÷90s</p> <p style="text-align: center;">C</p>
<p>8.3.14.</p> <p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el comportamiento de la apertura de la puerta 2 y aceptar la elección con la tecla OK. Consultar en el apartado Tabla de parámetros la diferencia entre LIBRE y SECRETO.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK</p> <p>BLOQUEO DE LA PUERTA 2</p> <p style="text-align: center;">LIBRE</p> <p style="text-align: center;">SECRETO</p>
<p>8.3.15.</p> <p>Modificar la CONTRASEÑA de fábrica del módulo de llamada escribiendo con el teclado un nuevo código de 4 cifras y confirmándolo con la tecla OK. Para eliminar una cifra, pulsar la tecla X. Valores admitidos: 1000 ÷ 9999.</p>	<p>INTR. CONTRASEÑA Y PULSAR OK</p> <p style="text-align: center;">CONTRASEÑA</p> <p style="font-size: 2em; text-align: center;">1000 </p> <p style="text-align: center;">1000÷9999</p> <p style="text-align: center;">C ← →</p>
<p>8.3.16.</p> <p>Si fuera necesario, modificar con las teclas ↑ ↓ el nivel de brillo de la pantalla y aceptar la elección con la tecla OK. 1 = más oscuro, 5 = más brillante</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK</p> <p>RETROILUMINACIÓN LCD</p> <p style="text-align: center;">3 ↑</p> <p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">5 ↓</p>

<p>8.3.17.</p> <p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ si el módulo de llamada debe emitir un sonido cada vez que se pulsa una tecla, y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑ ↓ OK</p> <p>SONIDO DEL BOTÓN</p> <p>ACTIVADO</p> <p>DESACTIVADO</p>
<p>8.3.18.</p> <p>Escribir el código físico del interno al que se debe dirigir la llamada generada cuando se pulsán simultáneamente al menos 3 teclas (LLAMADA MULTITOQUE), cuando el sistema no tiene centralita, o cuando la tiene pero está configurada en el modo NOCHE. Aceptar el código introducido con la tecla OK.</p>	<p>INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR OK</p> <p>LLAMADA MULTITOQUE</p> <p> </p> <p>C ← →</p>
<p>8.3.19.</p> <p>Escribir con el teclado el mensaje de bienvenida y aceptarlo con la tecla OK. El mensaje puede estar compuesto por 2 líneas de máx. 16 caracteres cada una. Desplazar el cursor con las teclas contextuales ← →; al llegar al final de la primera línea el cursor se desplaza automáticamente a la segunda línea.</p> <p> Si se introduce una palabra de menos de 16 caracteres, con → se pasa a la línea siguiente.</p>	<p>INTROD. MENSAJE Y PULSAR OK</p> <p>MENSAJE DE BIENVENIDA</p> <p>URMET </p> <p>C ← →</p>
<p>8.3.20.</p> <p>Esta pantalla permite ver o configurar el ZONA HORARIA del sistema. El valor de fábrica está vacío y corresponde al zona horaria de referencia UTC. Para especificar un valor diferente, seleccionar SÍ con la tecla ↑ y aceptar con la tecla OK. Si con la tecla OK se acepta NO, se pasa directamente a la pantalla de configuración de FECHA Y HORA.</p>	<p>RECORRER CON Y PULSAR ↑ ↓ OK</p> <p>ZONA HORARIA</p> <p>MODIFICAR</p> <p>SÍ</p> <p>NO</p>

<p>Esta pantalla muestra cómo aparece un valor de ZONA HORARIA distinto del de fábrica después de haberlo memorizado</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> RECORRER CON Y PULSAR ↓ ↑ OK </div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> <p>ZONA HORARIA</p> <p>Europe/Madrid</p> <p>MODIFICAR</p> <p>sí</p> <p>NO</p> </div>
<p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el CONTINENTE donde está instalado el sistema y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> RECORRER CON Y PULSAR ↓ ↑ OK </div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> <p>CONTINENTE</p> <p>AFRICA ↑</p> <p>AMERICAS</p> <p>ANTARCTICA ↓</p> </div>
<p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el PAÍS y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> RECORRER CON Y PULSAR ↓ ↑ OK </div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> <p>PAÍS</p> <p>↑</p> <p>↓</p> </div>
<p>Si el país tiene varios husos horarios, aparece la pantalla ilustrada a la derecha. Seleccionar con las teclas ↑ ↓ la REGIÓN (huso horario) correspondiente y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<div style="background-color: #444; color: white; padding: 5px; text-align: right;"> RECORRER CON Y PULSAR ↓ ↑ OK </div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> <p>REGIÓN</p> <p>↑</p> <p>↓</p> </div>

8.3.21.

Configurar con el teclado la fecha en formato dd/mm/aaaa y luego, la hora, en formato hh:mm (valores admitidos 00:00 ÷ 23:59).


Aceptar la fecha y hora introducidas con la tecla **OK**.

Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar el número introducido con la tecla **C** del menú contextual.



En la pantalla siguiente el sistema muestra automáticamente el **DÍA** de la semana correspondiente a la fecha configurada.

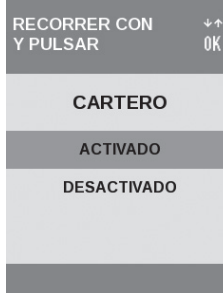
Pulsar la tecla **OK** para continuar con la configuración.

 *Si se modifica el día de la semana, al aceptar se restablece el día correspondiente a la fecha configurada.*

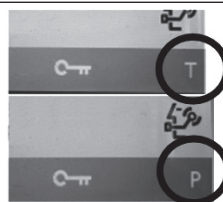
**8.3.22.**

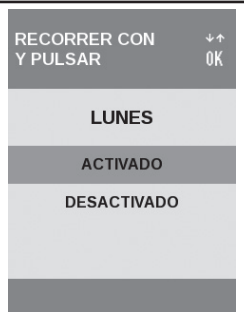
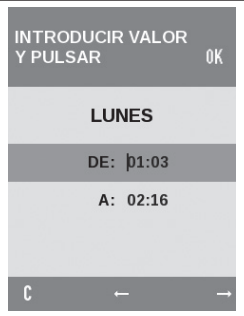



Seleccionar con las teclas **↑ ↓** si se activa la función **CARTERO** y aceptar la elección con la tecla **OK**.

La función cartero se activa para los días y las franjas horarias especificadas con los pasos de configuración que se describen a continuación.



Esta función permite la apertura de la puerta controlada desde el microaltavoz (cerradura eléctrica conectada a los bornes SE+/SE- y contactos de relé C-NC-NO) pulsando sencillamente la tecla **T** o la **P** que aparece en el menú contextual del módulo de llamada.

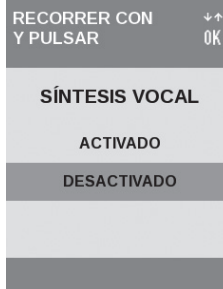


<p>Si se activó la función cartero es posible determinar las franjas horarias en las que estará activa. Se presentan en sucesión todos los días de la semana, a partir del LUNES. Seleccionar con las teclas ↑ ↓ si se activa la función cartero para el día indicado y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	
<p>Si para el día se activó la función cartero, aparecen los horarios de comienzo y de fin del servicio. Configurar con el teclado la hora de inicio y luego la de fin en formato hh:mm (valores admitidos 00:00 ÷ 23:59). Aceptar los horarios introducidos con la tecla OK. Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar el número introducido con la tecla C del menú contextual.</p>	
<p>Se consideran error los horarios de inicio y fin cuando coinciden o cuando el horario de fin es anterior al horario de inicio. En caso de error aparece la pantalla ilustrada a la derecha y se desactiva el teclado durante unos 3 segundos.</p>	
<p>Repetir las elecciones de activación de la función cartero y de los horarios de servicio para los otros días de la semana. Cada día de la semana es independiente de los otros, tanto para la activación de la función como para los horarios de servicio.</p>	
<p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el icono T o P, que aparece encima de la tecla contextual derecha para indicar la disponibilidad de la función cartero, y aceptar la elección con la tecla OK.</p> <p> <i>El icono aparece en la pantalla sólo en las franjas horarias en las que la función cartero está activa.</i></p>	


8.3.23.

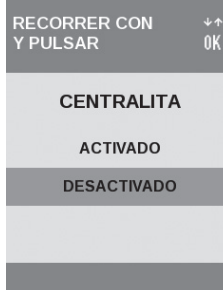
Seleccionar con las teclas **↑ ↓** si se activa la función de SÍNTESIS VOCAL y aceptar la elección con la tecla **OK**.

Si se activa la función de Síntesis vocal, el envío de la llamada y la apertura de la puerta se describen con los correspondientes mensajes de voz en el idioma configurado.

**8.3.24.**

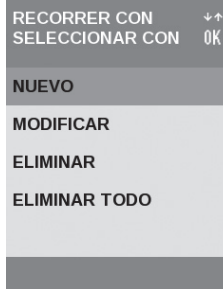
Seleccionar con las teclas **↑ ↓** **ACTIVADO** el sistema cuenta con una CENTRALITA y aceptar la elección con la tecla **OK**.

 *La función está disponible sólo si el módulo de llamada se configuró como PRINCIPAL.*

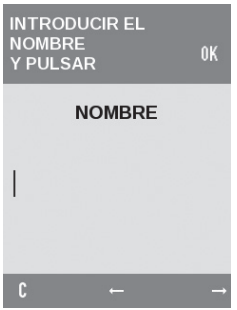

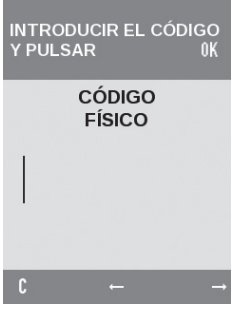

**8.4. NOMBRES**


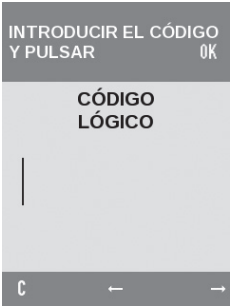

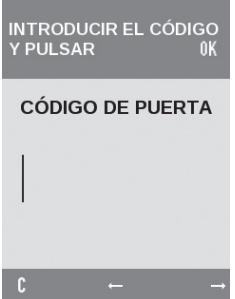
Con el menú de segundo nivel NOMBRES es posible acceder a las funciones para introducir un nuevo nombre, modificar un nombre existente, eliminar un nombre de la base de datos o eliminar todos los nombres de la base de datos.

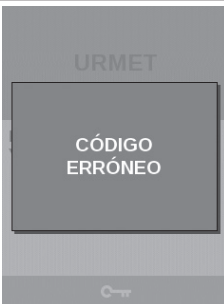
Seleccionar NOMBRES en el menú principal. Aparece el menú ilustrado a la derecha. Seleccionar con las teclas **↑ ↓** la función que interesa y aceptar la elección con la tecla **OK**.




8.4.1. Nuevo

<p>Introducir con el teclado el nuevo nombre (también se pueden introducir caracteres especiales, como con los teléfonos móviles) y aceptar el nombre introducido con la tecla OK.</p> <p>El nombre puede tener hasta 32 caracteres de longitud. Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con la tecla C del menú contextual. Con ← y → se puede desplazar el cursor sobre la cadena.</p>	
<p>Si el nombre ya está presente, aparece la pantalla ilustrada y el teclado se desactiva. Después de unos 3 segundos se vuelve automáticamente a la pantalla anterior, en la que aparece el campo vacío.</p>	
<p>Asociar al nombre apenas introducido el CÓDIGO FÍSICO que identifica el apartamento. El código físico está formado por 5 cifras (XXYYY), donde</p> <ul style="list-style-type: none">• XX identifica el número de planta (valores admitidos 00 ÷ 31).• YYY identifica el número de apartamento (valores admitidos 000 ÷ 127). <p>El mismo código se puede asignar a distintos nombres.</p> <p>Configurar con el teclado el código físico y aceptarlo con la tecla OK.</p> <p>Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con la tecla C del menú contextual. Con ← y → se puede desplazar el cursor sobre la cadena numérica.</p>	
<p>Si el código físico ya ha sido usado por otro nombre aparecerá una pantalla nueva que solicita una confirmación adicional.</p>	


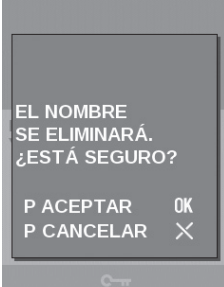
<p>Si el código está equivocado, aparece la pantalla ilustrada a la derecha y se desactiva el teclado durante unos 3 segundos.</p>	
<p>Si el módulo se configuró para usar también los códigos lógicos (ver el apartado Configuración), aparece la pantalla ilustrada a la derecha. Asociar al nombre el CÓDIGO LÓGICO que identifica el apartamento. El código está formado por un número de hasta 4 cifras (valores admitidos 1 ÷ 9999). El mismo código se puede asignar a distintos nombres, siempre que éstos compartan el mismo código físico. También es posible asignar dos códigos lógicos distintos a dos nombres distintos que comparten el mismo código físico. Configurar con el teclado el código lógico y aceptarlo con la tecla OK. Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con la tecla C del menú contextual. Con ← y → se puede desplazar el cursor sobre la cadena numérica.</p>	
<p>Si el código está equivocado, aparece la pantalla ilustrada a la derecha y se desactiva el teclado durante unos 3 segundos.</p>	
<p>Asociar al nombre, si se desea hacerlo, un CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA. No es necesario que cada nombre tenga un código de apertura de la puerta, pero <u>no es posible atribuir el mismo código a nombres diferentes</u>. Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con la tecla C del menú contextual. Con ← y → se puede desplazar el cursor sobre la cadena numérica.</p>	

<p>Si el código está equivocado, aparece la pantalla ilustrada a la derecha y se desactiva el teclado durante unos 3 segundos.</p>	
<p>El nuevo usuario se añade a la base de datos y se vuelve al menú NOMBRES.</p>	

8.4.2. Modificación

<p>Para modificar un nombre o los parámetros asociados al mismo, seleccionar con las teclas ↑ ↓ el nombre a modificar y aceptar la elección con la tecla OK. El procedimiento a seguir es el mismo utilizado para la introducción de un nuevo nombre: para cada parámetro se proponen los valores ya presentes en la memoria, que es posible aceptar directamente pulsando la tecla OK, o modificar según las necesidades.</p>	
---	--

8.4.3. Eliminar

<p>Para eliminar un nombre y los parámetros asociados al mismo (código físico y posible código lógico y de apertura de la puerta), seleccionar con las teclas ↑ ↓ el nombre a eliminar y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	
<p>Aceptar la operación de eliminación pulsando la tecla OK o, anularla, pulsando la tecla X. ATENCIÓN: la operación de eliminación es irreversible.</p>	

8.4.4. Eliminar todo

Para eliminar toda la base de datos de nombres y los parámetros asociados a los mismos, aceptar la operación de eliminación pulsando la tecla **OK** o, anularla, pulsando la tecla **X**.

ATENCIÓN: la operación de eliminación es irreversible.

SE ELIMINARÁN
TODOS NOMBRES.
¿ESTÁ SEGURO?

P ACEPTAR OK
P CANCELAR X

8.5. DISP. APERTURA PUERTA

Con el menú de segundo nivel DISP. APERTURA PUERTA es posible configurar hasta 100 códigos de apertura de la puerta no relacionados con ningún nombre/código físico. Estos códigos se pueden utilizar, por ejemplo, para que los encargados de mantenimiento accedan al edificio.

A través del menú es posible acceder a las funciones para introducir un nuevo código, modificar un código existente, eliminar un código de la base de datos o eliminar todos los códigos de la base de datos.

Seleccionar DISP. APERTURA PUERTA en el menú principal. Aparece el menú ilustrado a la derecha. Seleccionar con las teclas **↑** **↓** la función que interesa y aceptar la elección con la tecla **OK**.

RECORRER CON ↓↑
SELECCIONAR CON OK

NUEVO

MODIFICAR

ELIMINAR

ELIMINAR TODO

8.5.1. Nuevo

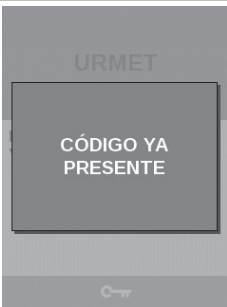
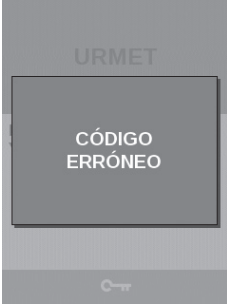
Introducir con el teclado el nuevo código de apertura de la puerta y aceptarlo con la tecla **OK**. El código debe ser de 4 cifras (valores admitidos 0001 ÷ 9999).

Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con la tecla **C** del menú contextual. Con **←** y **→** se puede desplazar el cursor sobre la cadena numérica.

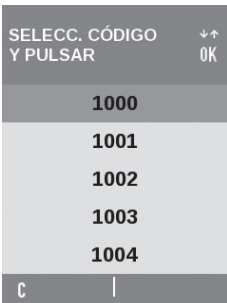
INTRODUCIR EL CÓDIGO
Y PULSAR OK

CÓDIGO DE PUERTA

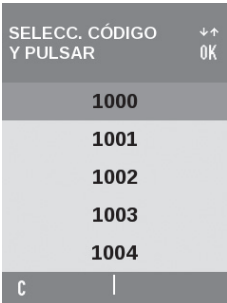
|
C ← →

<p>Si se acepta un código ya presente, aparece la pantalla ilustrada a la derecha y se desactiva el teclado durante unos 3 segundos.</p>	
<p>Si el código tiene una longitud errónea, aparece la pantalla ilustrada a la derecha y se desactiva el teclado durante unos 3 segundos.</p>	
<p>El nuevo código se añade a la base de datos y se vuelve al menú DISP. APERTURA PUERTA.</p>	

8.5.2. Modificación

<p>Para modificar un código, seleccionarlo con las teclas ↑ ↓ y aceptar la elección con la tecla OK. El procedimiento a seguir es el mismo utilizado para la introducción de un nuevo código.</p>	
---	---

8.5.3. Eliminar

<p>Para eliminar un código, seleccionarlo con las teclas ↑ ↓ y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	
---	--

Aceptar la operación de eliminación pulsando la tecla **OK**, o anularla pulsando la tecla **X**.

ATENCIÓN: la operación de eliminación es irreversible.

EL CÓDIGO
SE ELIMINARÁ.
¿ESTÁ SEGURO?

P ACEPTAR OK
P CANCELAR X



8.5.4. Eliminar todo

Para eliminar todos los códigos de apertura de la puerta, aceptar la operación de eliminación pulsando la tecla **OK**, o anularla pulsando la tecla **X**.

ATENCIÓN: la operación de eliminación es irreversible.

TODOS LOS
CÓDIGOS
SE ELIMINARÁN.
¿ESTÁ SEGURO?

P ACEPTAR OK
P CANCELAR X



8.6. LLAVES (prestación disponible solo en los modelos 1083/15 y 1083/16)

Con el menú de segundo nivel LLAVES es posible asignar una nueva llave de transpondedor, eliminar una llave asignada o eliminar todas las llaves asignadas por el módulo de llamada.

Seleccionar LLAVES en el menú principal. Aparece el menú ilustrado a la derecha. Seleccionar con las teclas **↑** **↓** la función que interesa y aceptar la elección con la tecla **OK**.


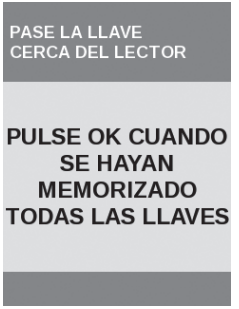

RECORRER CON **↑ ↓**
SELECCIONAR CON **OK**

NUEVO

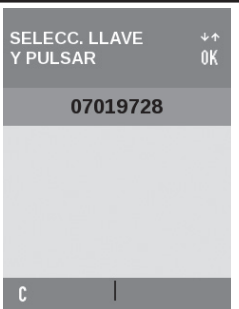
ELIMINAR

ELIMINAR TODO

8.6.1. Nuevo

<p>Colocar la llave de transpondedor que se debe asignar cerca del lector de llaves del módulo de llamada. Si la llave se asigna, durante 2 segundos aparece un pop-up con el mensaje "LLAVE MEMORIZADA". Repetir la operación con todas las llaves a asignar.</p>	 <p>URMET</p> <p>LLAVE MEMORIZADA</p> <p>←</p>
<p>Al final, pulsar la tecla OK para salir de la fase de asignación y volver al menú anterior.</p>	 <p>PASE LA LLAVE CERCA DEL LECTOR</p> <p>PULSE OK CUANDO SE HAYAN MEMORIZADO TODAS LAS LLAVES</p>
<p>Si la llave ya fue asignada, aparece la pantalla ilustrada a la derecha y se desactiva el teclado durante unos 3 segundos.</p>	 <p>URMET</p> <p>LLAVE YA PRESENTE</p> <p>←</p>

8.6.2. Eliminar

<p>Para eliminar una llave de transpondedor, seleccionarla con las teclas ↑ ↓ y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	 <p>SELECC. LLAVE ↑ ↓ Y PULSAR OK</p> <p>07019728</p> <p>C </p>
--	--

Aceptar la operación de eliminación pulsando la tecla **OK**, o anularla pulsando la tecla **X**.

ATENCIÓN: la operación de eliminación es irreversible.



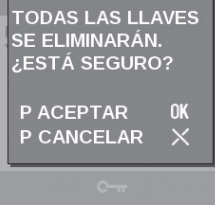
LA LLAVE
SE ELIMINARÁ.
¿ESTÁ SEGURO?

P ACEPTAR OK
P CANCELAR X

8.6.3. Eliminar todo

Para eliminar todas las llaves de transpondedor, aceptar la operación de eliminación pulsando la tecla **OK**, o anularla pulsando la tecla **X**.

ATENCIÓN: la operación de eliminación es irreversible.



TODAS LAS LLAVES
SE ELIMINARÁN.
¿ESTÁ SEGURO?

P ACEPTAR OK
P CANCELAR X

8.7 RESTABLECER

Con el menú de segundo nivel RESTABLECER es posible restablecer los valores de fábrica (sólo los parámetros de configuración, es decir, los que aparecen listados en la Tabla de parámetros). Las bases de datos de usuarios, llaves de transpondedor y códigos de apertura de la puerta no se eliminan.

Seleccionar RESTABLECER en el menú principal. Aparece la pantalla ilustrada a la derecha. Escribir la contraseña **1000** y aceptar pulsando la tecla **OK**.



INTR. CONTRASEÑA
Y PULSAR OK

RESTABLECER

C

Pulsar la tecla **OK** para aceptar la operación de restablecimiento o **X** para anular y volver al menú principal.

¿CARGAR
NUEVAMENTE EL
SISTEMA AHORA?

P ACEPTAR OK
P CANCELAR X

9. PROGRAMACIÓN POR BLUETOOTH

Un modo alternativo a la programación realizada directamente en el módulo de llamada, es programar el módulo mediante un ordenador personal o un dispositivo portátil (tableta o teléfono móvil) con interfaz Bluetooth y el software específico.

El software se puede descargar de la sección Download/Software del sitio www.urmet.com. Las instrucciones para la programación por Bluetooth y los procedimientos relacionados aparecen en el manual de instrucciones que acompaña el software.

Cuando está activa la conexión Bluetooth, el teclado del módulo de llamada se desactiva, a excepción de la tecla **X** que permite interrumpir el procedimiento de programación a distancia del módulo de llamada.

ATENCIÓN: esta interrupción asincrónica genera resultados imprevisibles sobre los datos memorizados en el módulo de llamada (imaginar, por ejemplo, una interrupción durante la descarga de datos). La misma está prevista sólo para los casos de necesidad concreta.

10. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Tensión de alimentación continua (LINE)	36 – 48 V $\overline{=}$
Absorción en reposo (stand-by)	130 mA máx
Absorción máx. (llamada video)	200 mA
Salida cerradura (SE+ SE-)	Corriente de mantenimiento: 270 mA máx. Carga máxima: 15 VA
Contactos de relé C, NC, NO	Tensión máx. conmutable: 30 Vcc/Vca Corriente máx. conmutable: 3,5 A Carga máx. conmutable: 40 VA – 25 W
Contacto de relé SE2 (pasaje para vehículos)	Tensión máx. conmutable: 30 Vcc/Vca Corriente máx. conmutable: 200 mA
ILA	Salida de sonido para personas con déficit auditivo, ley europea SOCU0611477A
Distancia máx. pulsador apertura puerta – módulo de llamada..	25 m / 82 ft, cable sección 1,5 mm ² (AWG15)
Distancia máx. sensor puerta abierta – módulo de llamada...	50 m / 164 ft, cable sección 1,5 mm ² (AWG15)
Temperatura	-10 ÷ +50 °C / 14 ÷ 122 °F
Grado de protección	cód. 1083/15 y 1083/25 IP44
	cód. 1083/16 y 1083/27 IP43

10A. Leyenda

Símbolo	Explicación
$\overline{=}$	Tensión de alimentación continua

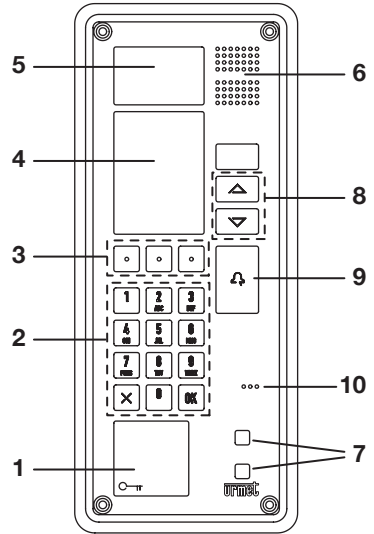
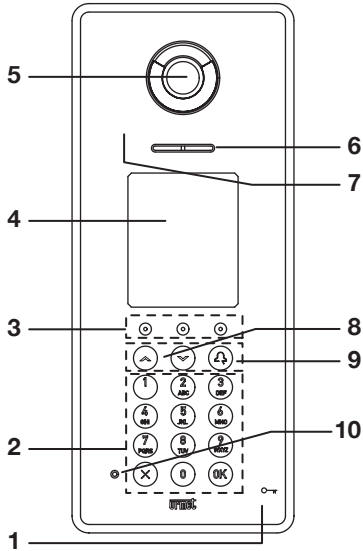
10B. Declaración de conformidad de la Directiva 1999/5/EC

Por la presente, URMET S.p.A, declara que los módulos de llamada digital 2Voice ref. 1083/15 y 1083/16 cumplen con los requisitos esenciales y otras exigencias relevantes de la Directiva 1999/5/EC.

Pueden consultar la declaración de conformidad en www.urmet.com o está disponible en el servicio al cliente Urmet.

SECCIÓN PARA EL USUARIO

11. DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA



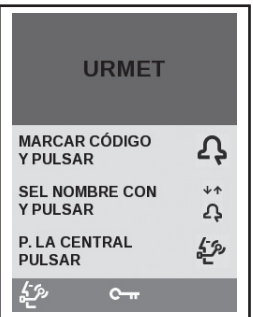
- 1 - Lector de llaves de transpondedor (solo en los modelos 1083/15 y 1083/16)
- 2 - Teclado
- 3 - Teclas contextuales que se configuran dinámicamente. El icono sobre la tecla identifica la función disponible
- 4 - Pantalla color 320 x 240 pixeles
- 5 - Cámara con iluminación de LED
- 6 - Altavoz
- 7 - Sensor IR de presencia
- 8 - Teclas de movimiento ↑ ↓
- 9 - Tecla de llamada 📞
- 10 - Micrófono


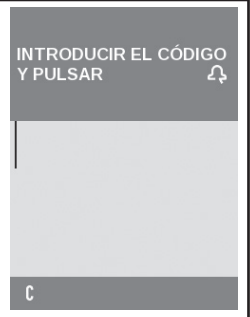
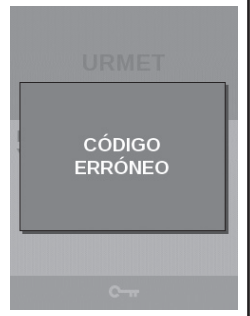
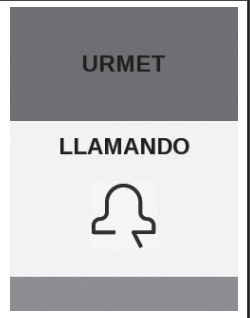
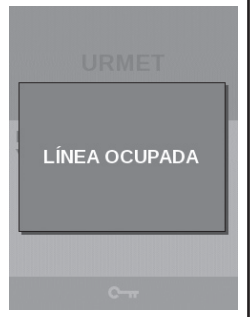
12. USO DEL MÓDULO DE LLAMADA








12.1 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO FÍSICO O LÓGICO

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.





Las opciones “SEL. NOMBRE CON Y PULSAR” y “P. LA CENTRAL PULSAR” sólo están presentes si se introdujeron nombres en la agenda y se configuró una centralita interfónica en el módulo de llamada, respectivamente.




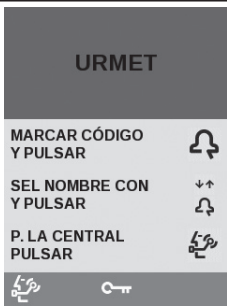
<p>Escribir el código con el teclado. Aparece la pantalla ilustrada a la derecha. Pulsar la tecla  para realizar la llamada. La tecla C permite eliminar posibles errores de introducción.</p>	
<p>Si el código introducido es erróneo, durante 2 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.</p>	
<p>Durante la llamada, en la pantalla aparece la confirmación ilustrada a la derecha.</p>	
<p>Si la línea está ocupada, o el aparato interior esta ocupado en otra conversación, en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	

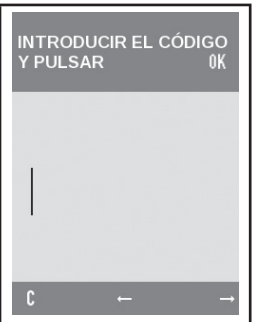



<p>Si en 60 segundos el aparato interior no responde, en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	 <p>URMET</p> <p>LLAMADA TERMINADA</p> <p></p> <p>0:00</p>
<p>Si el aparato interior activa la comunicación, el módulo de llamada entra en el modo de conversación y en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	 <p>URMET</p> <p>CONECTADO</p> <p></p>
<p>Cuando el aparato interior abre la puerta, en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	 <p>URMET</p> <p>ENTRE POR FAVOR</p> <p></p> <p>0:00</p>
<p>Cuando el aparato interior interrumpe el modo de conversación, en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	 <p>URMET</p> <p>LLAMADA TERMINADA</p> <p></p> <p>0:00</p>

12.2. LLAMADA MEDIANTE NOMBRE



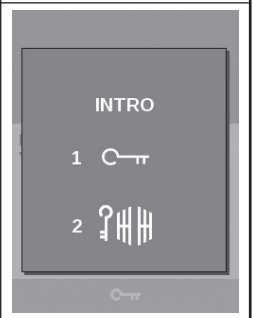
<p>La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.</p> <p>La opción “P. LA CENTRAL PULSAR” está presente sólo si se configuró una centralita interfónica en el módulo de llamada.</p>	
<p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ el nombre y pulsar la tecla  para hacer la llamada.</p> <p>Manteniendo pulsada la tecla durante más de 1 segundo, la lista de nombres se desplaza rápidamente.</p> <p>Es posible acelerar la búsqueda con el teclado. Después de introducir los primeros caracteres del nombre, seleccionarlo con las teclas ↑ ↓ en la lista visualizada y pulsar la tecla  para hacer la llamada. La tecla C permite eliminar posibles errores de introducción.</p>	
<p>La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles.</p>	

12.3. APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA

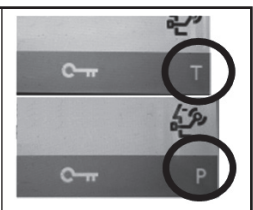
<p>La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.</p> <p>Las opciones “SEL. NOMBRE CON Y PULSAR” y “P. LA CENTRAL PULSAR” sólo están presentes si se introdujeron nombres en la agenda y se configuró una centralita interfónica en el módulo de llamada, respectivamente.</p> <p>Pulsar una vez la tecla  .</p>	
--	---

<p>Escribir el código de apertura de la puerta y aceptar con la tecla OK. Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con la tecla C del menú contextual. Con ← y → se puede desplazar el cursor sobre la cadena numérica. La tecla X permite volver a la pantalla de partida.</p>	
<p>Si el código introducido es erróneo, durante 2 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.</p>	
<p>Si el código introducido es correcto el módulo de llamada activa la apertura de la puerta; en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	
<p>Si los tiempos de los dispositivos de apertura de la puerta 1 y 2 son ambos superiores a 0 segundos, aparece la siguiente pantalla. Si el código introducido es correcto, se pide que se pulse la tecla 1 o la tecla 2 para seleccionar la puerta que se debe abrir (por lo común 1 = puerta para peatones, 2 = pasaje para vehículos).</p>	


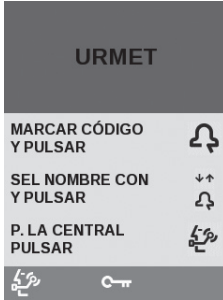





12.4. APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE LLAVE DE TRANSPONDEDOR (prestación disponible solo en los modelos 1083/15 y 1083/16)

<p>Para abrir la puerta con la llave de transpondedor, pasar la llave cerca del lector del módulo de llamada. La operación también se puede realizar durante una conversación con un aparato interior.</p> <p>Si la llave no es válida, aparece durante 2 segundos la pantalla ilustrada a la derecha.</p>	 Pantalla de acceso negado. El texto 'URMET' está en la parte superior. En el centro, un recuadro contiene el texto 'ACCESO NEGADO' y un icono de una llave con una diagonal roja que indica prohibición. En la parte inferior, hay un icono de un teléfono.
<p>Si la llave es válida, el módulo de llamada activa la apertura de la puerta; en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	 Pantalla de 'ENTRE POR FAVOR'. El texto 'URMET' está en la parte superior. En el centro, un recuadro contiene el texto 'ENTRE POR FAVOR' y un icono de una puerta que se está abriendo. En la parte inferior, hay un icono de un teléfono.
<p>Si los tiempos de los dispositivos de apertura de la puerta 1 y 2 son ambos superiores a 0 segundos, aparece la siguiente pantalla.</p> <p>Si la llave es válida, se pide que se pulse la tecla 1 o la tecla 2 para seleccionar la puerta que se debe abrir (por lo común 1 = puerta para peatones, 2 = pasaje para vehículos).</p>	 Pantalla de selección de puerta. El texto 'INTRO' está en la parte superior. Hay dos opciones numeradas: '1' con un icono de un teléfono y '2' con un icono de un vehículo. En la parte inferior, hay un icono de un teléfono.

12.5. APERTURA DE LA PUERTA PARA EL CARTERO

<p>Pulsar una vez la tecla T o P seleccionada durante la configuración.</p> <p>La tecla sólo aparece durante las franjas horarias activadas para la función cartero.</p>	 Detalle de un panel de control con dos botones etiquetados como 'T' y 'P'. Los botones están rodeados por círculos rojos para resaltarlos.
--	---

12.6. LLAMADA A LA CENTRALITA



<p>La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada. La opción "SEL. NOMBRE CON Y PULSAR" sólo está presente si se introdujeron nombres en la agenda. Pulsar una vez la tecla  para entrar en contacto con el operador.</p>	 <p>URMET</p> <p>MARCAR CÓDIGO Y PULSAR </p> <p>SEL NOMBRE CON Y PULSAR </p> <p>P. LA CENTRAL PULSAR </p> <p> </p>
--	---

12.7. AUTOACTIVACIÓN


Desde el aparato interior se puede activar la cámara del puesto exterior.


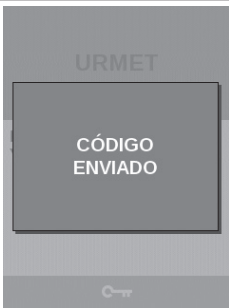

El modo Autoactivación se describe detalladamente en el manual técnico 2Voice que se puede descargar en el sitio www.urmet.com.

Con la sencilla autoactivación no se encienden los LEDs de la cámara ni se modifica la imagen que aparece en la pantalla.

<p>Cuando desde el aparato interior se pulsa la tecla de sonido para comenzar una conversación audio/vídeo, se encienden los LEDs y en la pantalla aparece la siguiente imagen:</p>	 <p>URMET</p> <p>CONECTADO</p> <p></p>
<p>Para interrumpir la comunicación desde el módulo de llamada y volver a la página principal, pulsar la tecla X.</p>	

12.8. CÓDIGOS ESPECIALES

<p>Para enviar un código especial pulsar y mantener pulsada la tecla 0 al menos durante 3 segundos. Aparece la pantalla ilustrada al lado. Escribir el código especial de 0 a 254 y aceptar con la tecla OK. La tecla C permite eliminar posibles errores de introducción.</p>	 <p>INTR. CÓD. ESP. Y PULSAR OK</p> <p>0</p> <p>C</p>
---	--

<p>Si el código se encuentra en el intervalo [0÷254], en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p> <p> <i>El envío del código no da la certeza de que el mando se haya ejecutado.</i></p>	
<p>Si el código no se encuentra en el intervalo, en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	

13. MANTENIMIENTO

Limpiar la pantalla y la cubierta transparente de protección de la cámara con un paño ligeramente humedecido. No utilizar productos abrasivos, disolventes ni soluciones jabonosas.

ANEXO


14. PROGRAMACIÓN Y USO DE LA GUI SIMPLIFICADA


La GUI simplificada permite escoger el uso de una interfaz de usuario (GUI) sumamente sencilla, que pide al usuario que seleccione una de las columnas (o bloques) presentes en el sistema y que escriba el número del apartamento a llamar.

Para entrar en el procedimiento de programación, consultar el apartado 8.1.


Para cambiar el idioma de funcionamiento del módulo de llamada, consultar el apartado 8.2


14.1 CONFIGURACIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA PRINCIPAL

<p>Seleccionar CONFIGURACIÓN en el menú principal. Aparece el menú ilustrado al lado donde, con las teclas ↑ ↓, se podrá seleccionar la opción SÍ.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right; font-size: small;"> RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK </div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">GUI SIMPLIFICADA</div> <div style="background-color: #cccccc; text-align: center; padding: 2px;">SÍ</div> <div style="background-color: #cccccc; text-align: center; padding: 2px;">NO</div>
<p>Luego, seleccionar con las teclas ↑ ↓ el tipo de módulo PRINCIPAL y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right; font-size: small;"> RECORRER CON Y PULSAR ↑↑ OK </div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">TIPO DE MÓDULO</div> <div style="background-color: #cccccc; text-align: center; padding: 2px;">PRIMARIO</div> <div style="background-color: #cccccc; text-align: center; padding: 2px;">SECUNDARIO</div>
<p>Aparece la siguiente pantalla y permite definir qué columnas (o bloques) se pueden llamar desde el módulo de llamada. Es posible definir intervalos que sólo contienen algunos de los bloques presentes en el sistema (por ej. DE:3 A: 12). Después de introducir un intervalo de bloques, a cada bloque se le asigna un nombre predeterminado con la forma BLOQUE X, donde X vale A para el primer bloque (el que tiene dirección de columna 0), B para el segundo (dirección de columna 1), y así sucesivamente hasta llegar al bloque 25.</p> <p>Los bloques del 26 al 31 se identificarán con ZA ÷ ZF. Los nombres predeterminados se pueden personalizar con el menú de segundo nivel BLOQUES, descrito a continuación. En la pantalla aparece un ejemplo de configuración para llamar 6 bloques.</p> <p> Si del módulo de llamada PRINCIPAL se quiere llamar a un único bloque, el INTERVALO DE BLOQUES se debe configurar de la siguiente manera:</p> <p>DE: X A: X</p> <p>Donde X es el número del bloque que se quiere llamar. El valor predeterminado del intervalo es</p> <p>DE: 0 A: 0</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right; font-size: small;"> INTRODUCIR EL VALOR Y PULSAR OK </div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">INTERVALO BLOQUES</div> <div style="background-color: #cccccc; text-align: center; padding: 2px;">DE: 0 </div> <div style="background-color: #cccccc; text-align: center; padding: 2px;">A: 5</div> <div style="text-align: center; padding: 2px;">0÷31</div> <div style="background-color: #cccccc; text-align: center; padding: 2px;"> C ← → </div>

<p>Configurar con el teclado el código de identificación (ID) del módulo principal y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos: 0÷3.</p> <p> Si se configura un ID ya utilizado, al salir del modo de configuración y colocar el dispositivo otra vez en el modo de funcionamiento normal, se indica un error.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center;"> ID MÓDULO PRIMARIO </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin: 10px 0;">0 </div> <div style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 5px 0;">0÷3</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">C</div>
<p>Las opciones siguientes del menú son las mismas que se indican del punto 8.3.9 al punto 8.3.22.</p>	

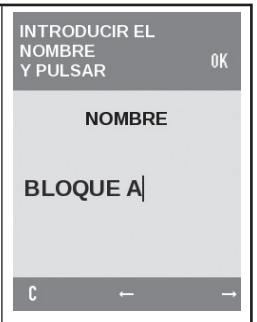
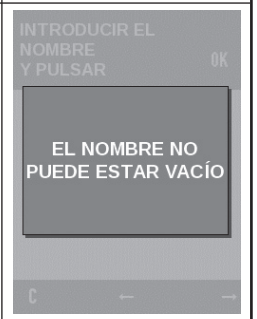
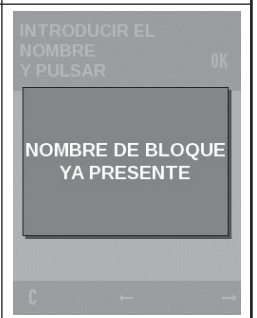

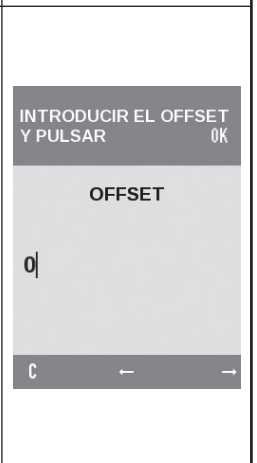
14.2. CONFIGURACIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA SECUNDARIO

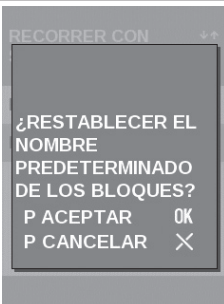
<p>Seleccionar CONFIGURACIÓN en el menú principal. Aparece el menú ilustrado al lado donde, con las teclas ↑ ↓, se podrá seleccionar la opción SÍ para activar la función.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">RECORRER CON Y PULSAR ↕ OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center;"> GUI SIMPLIFICADA </div> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 5px; margin: 5px 0;">SÍ</div> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 5px; margin: 5px 0;">NO</div>
<p>Luego, seleccionar con las teclas ↑ ↓ el tipo de módulo SECUNDARIO y aceptar la elección con la tecla OK.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">RECORRER CON Y PULSAR ↕ OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center;"> TIPO DE MÓDULO </div> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 5px; margin: 5px 0;">PRIMARIO</div> <div style="text-align: center; background-color: #cccccc; padding: 5px; margin: 5px 0;">SECUNDARIO</div>
<p>Con el teclado, configurar el número de planta del módulo secundario y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos: 0 ÷ 31</p> <p> Si se configura un número de planta erróneo, no se indica ningún error específico, pero no será posible llamar a ningún usuario.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center;"> NÚMERO DE PLANTA </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin: 10px 0;">0 </div> <div style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 5px 0;">0÷31</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center;">C</div>

<p>Cada planta puede tener hasta dos módulos secundarios. Con el teclado, configurar el código de identificación (ID) del módulo secundario en la planta y aceptar la elección con la tecla OK. Valores admitidos 0 o 1.</p> <p> <i>La posible indicación de un error del ID del módulo secundario sólo se puede ver cuando se sale del modo de configuración y se lleva nuevamente el dispositivo al modo de funcionamiento normal.</i></p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> <p>ID MÓDULO SECUNDARIO</p> <p style="font-size: 2em; margin: 0;">0 </p> <p>0÷1</p> </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">C</div>
<p>Las opciones siguientes del menú son las mismas que se indican del punto 8.3.9 al punto 8.3.22.</p>	

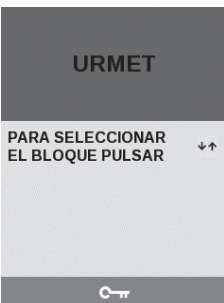
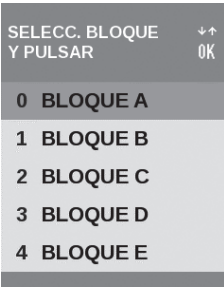
14.3. BLOQUES


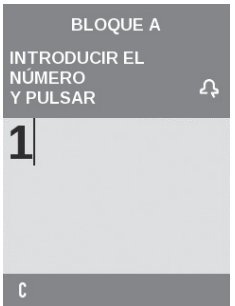


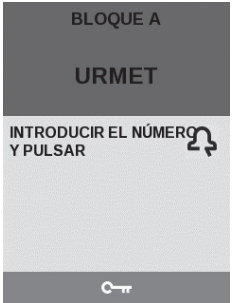
<p>Después de salir del menú CONFIGURACIÓN, la pantalla principal que aparece es la siguiente</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;"> RECORRER CON ↓↑ SELECCIONAR CON OK </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">IDIOMA ↑</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">CONFIGURACIÓN</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">BLOQUES</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">DISP. APERTURA PUERTA</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">LLAVES ↓</div>
<p>En el menú de segundo nivel BLOQUES es posible modificar los nombres predeterminados asignados a cada uno de los bloques, configurar un offset para la numeración de los apartamentos o llevar otra vez a los valores predeterminados nombre y offset de cada bloque.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;"> RECORRER CON ↓↑ SELECCIONAR CON OK </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">MODIFICAR</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">RESTABLECER</div>
<p>En esta pantalla se presenta una lista de los bloques configurados para ser llamados desde el módulo de llamada.</p> <p>Seleccionar con las teclas flecha aquel del que se quiere personalizar el nombre y aceptar con OK.</p> <p>La cifra que aparece a la izquierda de cada nombre indica la dirección de columna que identifica el bloque y, obviamente, no se puede modificar.</p> <p>En el sub-menú MODIFICAR la lista de los nombres-bloque aparece ordenada por dirección de columna.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;"> SELECC. BLOQUE Y PULSAR ↓↑ OK </div> <div style="padding: 10px;"> <p>0 BLOQUE A</p> <p>1 BLOQUE B</p> <p>2 BLOQUE C</p> <p>3 BLOQUE D</p> <p>4 BLOQUE E</p> </div>

<p>En esta pantalla se puede modificar el nombre de un bloque utilizando el teclado alfanumérico y las teclas C, ← y → del menú contextual. Para aceptar la modificación pulsar la tecla OK .</p>	
<p>Esta pantalla aparece cuando se intenta introducir un nombre vacío para un bloque. Después de unos tres segundos se vuelve automáticamente a la pantalla de modificación del nombre del bloque.</p>	
<p>Esta pantalla aparece cuando se intenta asignar al bloque que se modifica un nombre ya utilizado con anterioridad para otro bloque. Después de unos tres segundos se vuelve automáticamente a la pantalla de modificación del nombre del bloque.</p>	
<p>Este parámetro especifica qué offset se asigna a la numeración de los apartamentos del bloque, para diferenciar las numeraciones de apartamentos de bloques diferentes (valor predeterminado: 0).</p> <p>En cada bloque (o columna) los apartamentos tienen una dirección física que se encuentra dentro del intervalo [0,127] y, por lo tanto, se deberían llamar escribiendo un número incluido en ese intervalo. En algunas instalaciones se quiere que apartamentos de distintos bloques se llamen usando numeraciones dentro de intervalos diferentes.</p> <p>Por lo tanto, especificando un offset distinto de cero para un determinado bloque, la numeración secuencial a utilizar para llamar los apartamentos de ese bloque será el intervalo [offset+0, offset+127].</p> <p>Por ejemplo, si se especifica para el bloque (o columna) 05 un offset igual a 300, escribiendo el número 346 con el teclado, el módulo de llamada llamará al código físico 05 046, es decir, el apartamento con dirección física 46 en la columna 05.</p> <p> <i>El offset que se puede asignar a la numeración de los apartamentos de la columna debe tener un valor de 0 a 9872.</i></p>	

<p>En esta pantalla se pide la confirmación para el restablecimiento con los valores predeterminados de todos los nombres de los bloques memorizados en el módulo de llamada.</p>	
<p>Las opciones siguientes del menú de segundo nivel se describen en los puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8.5. Disp. apertura puerta - 8.6. Llaves - 8.7. Restablecer 	

14.4. FUNCIONAMIENTO DEL MÓDULO DE LLAMADA EN EL MODO GUI SIMPLIFICADA

<p>El uso del modo GUI SIMPLIFICADA implica que el que quiera hacer una llamada desde el módulo de llamada conozca el nombre del bloque donde se encuentra el apartamento y el número asignado al apartamento al que quiere llamar. Por ejemplo, apartamento 234 del BLOQUE A.</p> <p>Cuando está activo el modo GUI SIMPLIFICADA, las llamadas a los apartamentos se realizan como se describe a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Con las teclas ↑ ↓ acceder a la lista de bloques en los que el módulo de llamada está habilitado para la llamada. Esa lista está ordenada alfabéticamente con respecto a los nombres asignados a los bloques. – Con las teclas ↑ ↓, resaltar el nombre del bloque al que pertenece el apartamento que se quiere llamar. – Aceptar la selección con la tecla OK. – Escribir el número del apartamento a llamar utilizando el teclado numérico y aceptar la selección con la tecla ↵ o con la tecla OK. 	
<p>Seleccionar con las teclas ↑ ↓ en esta pantalla el bloque al que pertenece el apartamento a llamar y aceptar con la tecla OK.</p>	

<p>Con el teclado del módulo de llamada, escribir el número del apartamento a llamar; el número escrito aparece en la pantalla. Aceptar con la tecla  o con la tecla OK para enviar la llamada.</p>	
<p> <i>Si se activa el modo GUI SIMPLIFICADA en un módulo de llamada configurado para llamar un solo bloque, para la llamada será suficiente escribir con el teclado el número asignado al apartamento y aceptar con la tecla OK o con la tecla .</i></p> <p><i>Si se trata de un único bloque, no aparece la lista de bloques, ya que es uno solo el que el módulo de llamada puede llamar.</i></p>	
<p>El usuario también puede disponer de los siguientes mandos o accionamientos que se describen en los puntos a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> 12.3. Apertura de la puerta mediante código de apertura de la puerta 12.4. Apertura de la puerta mediante llave de transpondedor 12.5. Apertura de la puerta para el cartero 12.6. Llamada a la centralita 12.7. Autoactivación 12.8. Códigos especiales 	

INSTALLATEURABSCHNITT	94
1. LEISTUNGEN	94
2. INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA (1083/15 und 1083/25)	94
3. INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA STEEL (1083/16 und 1083/27).....	95
4. ELEKTRISCHE ANSCHLÜSSE.....	96
4.1. Beschreibung der Klemmen.....	97
5. LAUTSTÄRKEEINSTELLUNG	97
6. BESCHREIBUNG DES RUFMODULS	98
7. PROGRAMMIERUNG.....	99
7.1. Menüaufbau	99
7.2. Parameterkonfiguration.....	100
7.2.1 Parametertabelle.....	100
8. PROGRAMMIERVORGANG.....	102
8.1. Zugriff auf den Programmiervorgang	102
8.2. Sprache	104
8.3. Konfiguration.....	104
8.3.1. Vereinfachte GUI (*)	104
8.3.2. Modultyp.....	105
8.3.3. Multisteigleitung.....	105
8.3.4. ID Hauptmodul	105
8.3.5. Nummer der Steigleitung.....	105
8.3.6. ID Nebenmodul.....	106
8.3.7. Codetyp.....	106
8.3.8. Automatische Anpassung.....	106
8.3.9. Besetztzeit	107
8.3.10. Unterbrechbar.....	107
8.3.11. Auslösezeit Türschloss 1	107
8.3.12. Türschloss 1	107
8.3.13. Auslösezeit Türschloss 2	108
8.3.14. Türschloss 2	108
8.3.15. Passwort.....	108
8.3.16. Helligkeit LCD.....	108
8.3.17. Tastenton.....	109
8.3.18. Multitouch-Notruf	109
8.3.19. Begrüßungs-Nachricht	109
8.3.20. Zeitzone	109
8.3.21. Datum und Uhrzeit.....	111
8.3.22. Postbote	111
8.3.23. Spracherzeugung	113
8.3.24. Zentrale.....	113
8.4. Namen	113
8.4.1. Neu	114
8.4.2. Bearbeiten	116
8.4.3. Löschen	116
8.4.4. Alles löschen.....	117
8.5. Türöffner.....	117
8.5.1. Neu	117
8.5.2. Bearbeiten	118
8.5.3. Löschen	118
8.5.4. Alles löschen.....	119

8.6. Schlüssel (*).....	119
8.6.1. Neu	120
8.6.2. Löschen	120
8.6.3. Alles löschen.....	121
8.7. Reset	121
9. PROGRAMMIERUNG ÜBER BLUETOOTH	122
10. TECHNISCHE DATEN.....	122
10.A. Legende	122
10.B. Konformitätserklärung der Richtlinie 1999/5/EG	122
BENUTZERABSCHNITT	123
11. BESCHREIBUNG DES RUFMODULS.....	123
12. BEDIENUNG DES RUFMODULS	123
12.1. Anruf über physikalischen oder logischen Code.....	123
12.2. Anruf über Namen	126
12.3. Öffnen der Tür über Türcode.....	126
12.4. Öffnen der Tür mit Transponder-Schlüssel (*)	128
12.5. Öffnen der Tür für den Postboten	128
12.6. Ruf an die Zentrale	129
12.7. Selbsteinschaltung.....	129
12.8. Spezialcodes.....	129
13. WARTUNG	130
ANHANG	131
14. PROGRAMMIERUNG UND ANWENDUNG DER VEREINFACHTEN GUI.....	131
14.1 Konfiguration des Haupt-Rufmoduls	131
14.2 Konfiguration des Neben-Rufmoduls.....	132
14.3 Blöcke	133
14.4 Betrieb des Rufmoduls im Modus Vereinfachte GUI	135

(*) Nur bei den Modellen 1083/15 und 1083/16 verfügbare Leistung.

INSTALLATEURABSCHNITT

1. LEISTUNGEN

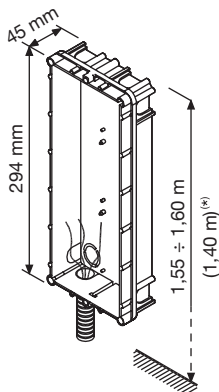
Die Rufmodule Modell Elekta und Elekta Steel wurden für Installationen als Einbauanlage in Außenbereichen konzipiert.

Die Merkmale des Rufmoduls Elekta und Elekta Steel für das 2-Draht-System sind die Folgenden:

- Anruf an alle potentiellen Teilnehmer der Anlage (128 Wohnungen für 32 Steigleitungen, was maximal 4096 Wohnungen ergibt) durch Eingabe des physikalischen Codes oder direkte Auswahl des Namens (Durchlaufen der Liste oder Suche nach Anfangsbuchstaben).
- Grafisches LCD-Farb-Display 3,5" mit hochmoderner GUI in 12 Sprachen.
- Alphanumerische Tastatur mit Tonsignaloption bei Tastendruck.
- Verwaltung von bis zu 4200 im Verzeichnis eingetragenen Namen. Jedem Namen kann ein vierstelliger Türcode zugeordnet werden.
- Verwaltung von bis zu 100 Türcodes, die keinem Namen zugeordnet sind und verwendet werden können, um den Wartungs- und Reinigungskräften des Wohnhauses den Zugang zu gestatten.
- Zugangskontrolle mittels Transponder-Schlüsseln (max. Schlüsselanzahl 16384, was 4 unterschiedlichen Schlüsseln pro Wohnung entspricht; nur bei den Modellen 1083/15 und 1083/16 verfügbare Leistung).
- CCD-Farbkamera (#) mit Weitwinkelobjektiv und LED-Zusatzbeleuchtung.
(#) mit 50 Hz für Mod. 1083/15 und 1083/16; mit 60 Hz für Mod. 1083/25 und 1083/27.
- Infrarot-Anwesenheitssensor zum automatischen Einschalten des Displays.
- Steuerung des Türschlosses des Eingangs mit kapazitiver Entladung und Haltestrom
- Steuerung des Nebenschlosses mit Relais (NO) für die Zufahrt.
- Steuerung des Nebenschlosses mit Relais (C-NC-NO), das zusammen mit dem Schloss mit kapazitiver Entladung (SE+, SE-) aktiviert wird, für die Eingangstür.
- Steuerung der Türschlösser "frei" oder "geheim".
- Steuerung der Gesprächsverstärkungsrichtung für Hörbehinderte (Option).
- Postbotenfunktion: direktes Öffnen der Eingangstür mit der Taste T oder P des Kontextmenüs nach den in der Programmierung festgelegten Tagen und Uhrzeiten.
- Direkter Ruf an die Zentrale im Fall des gleichzeitigen Betätigen von mindestens drei Tasten. (Notruf).
- Verwaltung der Hausflurtaaste für die Eingangstür.
- Verwaltung des Türsensors für die Eingangstür.
- Bestätigung von Rufweiterleitung und Gesprächsende mittels Anzeige auf dem Display.
- Bestätigung der Rufumleitung und des Öffnens der Tür mit entsprechenden gesprochenen Nachrichten in der eingegebenen Sprache (Aktivierung auf Wunsch).
- Trimmer zur Lautstärkeeinstellung von Lautsprecher und Mikrofon.
- Programmierbar über Bluetooth mit Personal Computer (PC) und mobilen Geräten mit spezieller Software.

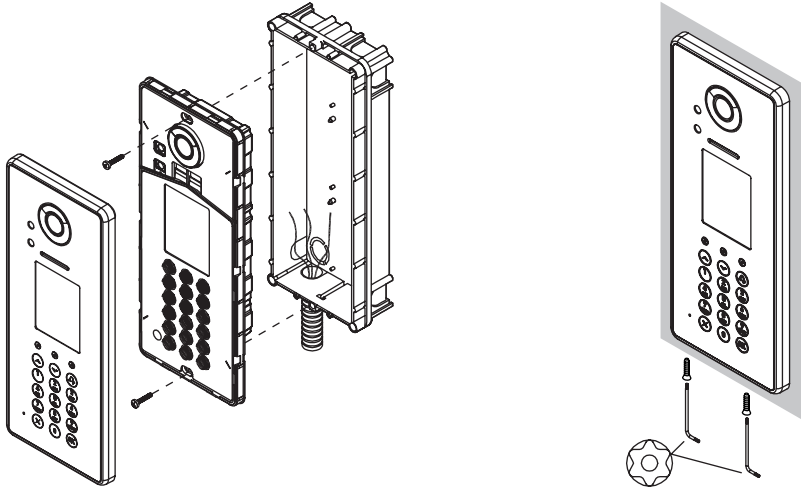
2. INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA (1083/15 und 1083/25)

- Den Leitungskanal so auslegen, dass er auf den unteren Bohrungen des Einbaugehäuses endet.
- Das Einbaugehäuse BN 1145/53 auf der angegebenen Höhe vermauern.



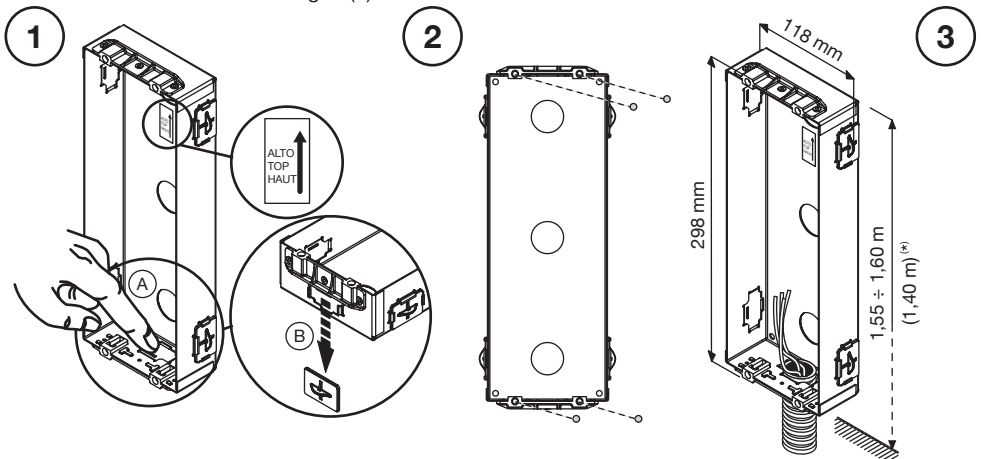
(* 1,40 m vom Boden sind einzuhalten, um die Einhaltung der Bezugsrichtlinie für Behinderte zu garantieren (z. B. für Frankreich momentan im Gesetz 2005-102 vom 11.02.2005, im Erlass 2006-555 vom 17.05.2006 in der geltenden Fassung vom 1.08.2006, vom 26.02.2007 und vom 21.03.2007 enthalten).

- Die elektrischen Anschlüsse herstellen (siehe entsprechenden Abschnitt).
- Das Rufmodul mit den im Lieferumfang enthaltenen Schrauben am Einbaugehäuse anbringen. Das Rufmodul mit der Blende versehen, die mit den beiden Schrauben mit Torx®-Aufdruck befestigt wird.



3. INSTALLATION DES RUFMODULS ELEKTA STEEL (1083/16 und 1083/27)

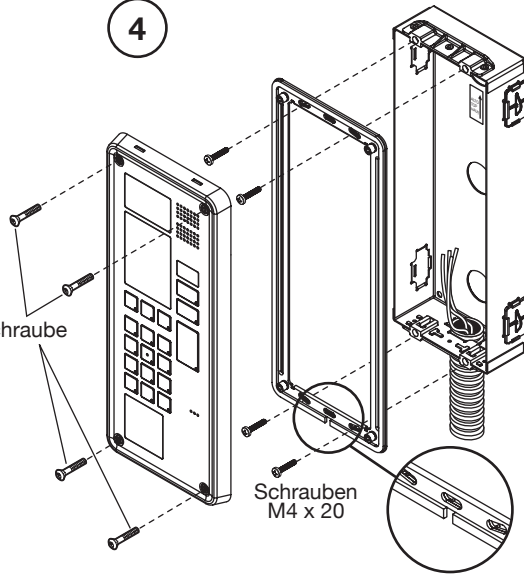
- Den Leitungskanal so auslegen, dass er auf der unteren Bohrungen des Einbaugehäuses endet.
- Den unteren Verschluss des Kabeldurchgangs entfernen (1).
- Die Aufkleber auf den Bohrungen für die Schrauben des Rahmens anbringen (2).
- Das Einbaugehäuse (BN 1158/43) auf der angegebenen Höhe vermauern (3);
- Den Rahmen auf dem Einbaugehäuse befestigen (4).
- Die elektrischen Anschlüsse herstellen.
- Das Rufmodul am Rahmen anbringen (4).



(*) 1,40 m vom Boden sind einzuhalten, um die Einhaltung der Bezugsrichtlinie für Behinderte zu garantieren (z. B. für Frankreich momentan im Gesetz 2005-102 vom 11.02.2005, im Erlass 2006-555 vom 17.05.2006 in der geltenden Fassung vom 1.08.2006, vom 26.02.2007 und vom 21.03.2007 enthalten).


4

Diebstahlsichere
Spezialschraube
mit Torx®-Kopf

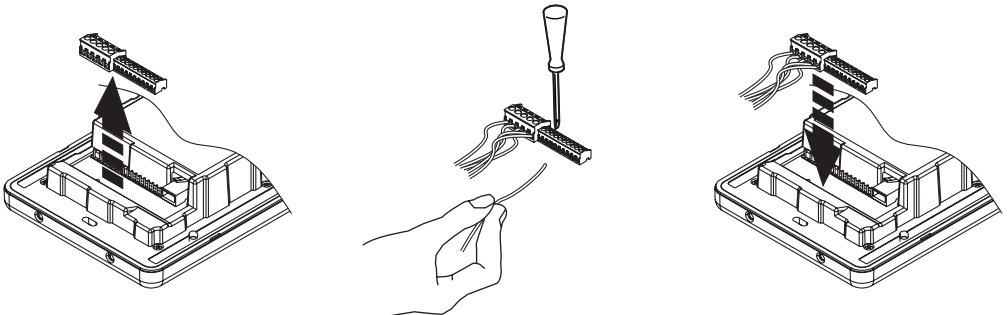


Schrauben
M4 x 20

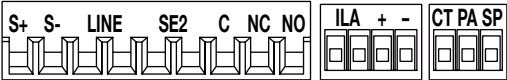
4. ELEKTRISCHE ANSCHLÜSSE

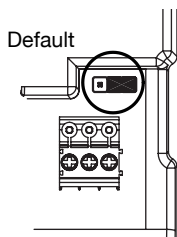
 Wegen der Verlegung der Verkabelung, den maximal möglichen Entfernungen und den jeweiligen Schaltplänen beziehen Sie sich bitte auf die im Systemhandbuch enthaltenen Informationen.

Das Rufmodul ist mit einer ausziehbaren Klemmenleiste ausgestattet, um die Anschlussvorgänge zu erleichtern.



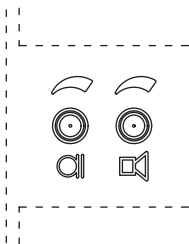
4.1. BESCHREIBUNG DER KLEMMEN

	
SE+	Pluspol Betätigung Eingangstürschloss mit kapazitiver Entladung
SE-	Minuspol Betätigung Eingangstürschloss mit kapazitiver Entladung
LINE	Eingehende 2-Draht-Busleitung
LINE	
SE2	Türschloss mit Relais (NO – Arbeitskontakte) (für Zufahrt)
SE2	
C	Nebenausgang mit Relais – Gemeinsamer Kontakt (für Eingangstür)
NC	Nebenausgang mit Relais – Ruhekontakt (für Eingangstür)
NO	Nebenausgang mit Relais – Arbeitskontakt (für Eingangstür)
ILA	Ausgang Vorrichtung für Hörbehinderte
ILA	
+	Nicht verwendet
-	Nicht verwendet
CT	Gemeinsamer Kontakt Hausflurtaste und Türsensor
PA	Hausflurtaste
SP	Türsensor

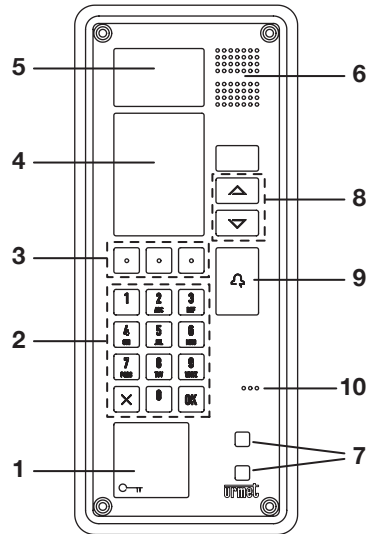
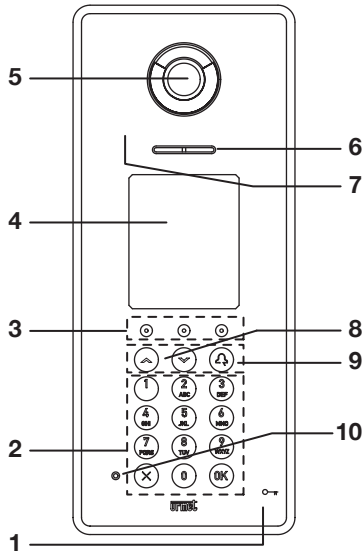


5. LAUTSTÄRKEEINSTELLUNG

Die Lautstärken des Mikrofons und des Lautsprechers werden werkseitig geeicht, so dass sie für den Großteil der Installationen angemessen sind. Sollte es notwendig sein, eine oder beide Lautstärken zu ändern, das entsprechende Potenziometer mit einem Schraubenzieher einstellen.



6. BESCHREIBUNG DES RUFMODULS



- 1 - Lesegerät Transponder-Schlüssel (Nur bei den Modellen 1083/15 und 1083/16 verfügbare Leistung)
- 2 - Tastatur
- 3 - Kontexttasten mit dynamischer Konfiguration. Das Symbol über der Taste gibt die verfügbare Funktion an
- 4 - Farb-Display 320 x 240 Pixel
- 5 - Kamera mit LED-Beleuchtung
- 6 - Lautsprecher
- 7 - IR-Anwesenheitssensor
- 8 - Suchtasten ↑ ↓
- 9 - Ruftaste
- 10 - Mikrofon

7. PROGRAMMIERUNG

7.1. MENÜAUFBAU

SPRACHE
KONFIGURATION
NAMEN
TÜRÖFFNER
SCHLÜSSEL
RESET

VEREINFACHTE GUI (*)	
<i>HAUPT-MODUL</i>	<i>NEBEN-MODUL</i>
MODULTYP	
MULTISTEIGLEITUNG	NUMMER DER STEIGLEITUNG
ID HAUPT-MODUL	ID NEBEN-MODUL
CODETYP	
AUTOMATISCHE ANPASSUNG (**)	
BESETZTZEIT	
UNTERBRECHBAR	
AUSLÖSEZEIT TÜRSCHLOSS 1	
TÜRSCHLOSS 1	
AUSLÖSEZEIT TÜRSCHLOSS 2	
TÜRSCHLOSS 2	
PASSWORT	
HELLINGKEIT LCD	
TASTENTON	
MULTITOUCH-NOTRUF	
BEGRÜßUNGS-NACHRICHT	
ZEIT ZONE	
DATUM UND UHRZEIT	
POSTBOTE	
SPRACHERZEUGUNG	
ZENTRALE (***)	-

NEU
BEARBEITEN
LÖSCHEN
ALLES LÖSCHEN

NEU
BEARBEITEN
LÖSCHEN
ALLES LÖSCHEN

NEU
LÖSCHEN
ALLES LÖSCHEN

(*) GUI = Grafische Benutzeroberfläche.

(**) Nur für einige Konfigurationen vorliegender Punkt.




(***) Option nur KONFIGURIERBAR, wenn HAUPT für das Rufmodul ausgewählt wird.

7.2. PARAMETERKONFIGURATION

Nachdem das Rufmodul installiert wurde, dessen Programmierung vornehmen, die die Konfiguration der folgenden Parameter umfasst.

7.2.1. PARAMETERTABELLE

Parameter	Beschreibung	Zulässige Werte	Werkseitige Werte
Sprache	Auf dem Display verwendete Sprache	Čeština, Deutsch, English, English UK, Español, Français, Italiano, Magyar, Nederlands, Polski, Português, Slovenščina עברית.	ITALIANO
Modultyp	Auswahl zwischen Hauptmodul und Nebenmodul. Vom Hauptmodul aus können alle Teilnehmer der Anlage angerufen werden. Vom Nebenmodul aus können nur die Teilnehmer der Steigleitung ihrer Zugehörigkeit angerufen werden. Der Teilnehmer, der den Anruf erhält, ist in der Lage, dessen Herkunft anhand der Taktung, mit der das Klingeln erfolgt, zu unterscheiden. In einer Steigleitung können zwei Nebenrufeinheiten vorhanden sein, die jedoch unterschiedliche Adresse aufweisen müssen (Nebenstelle 0 oder 1).	HAUPT, NEBEN	HAUPT
Multisteigleitung	Gibt an, dass eine Anlage aus mehreren Steigleitungen besteht. Die Option erscheint nur, wenn für "Modultyp" die Option "HAUPT" gewählt wurde.	JA, NEIN	NEIN
Modul-ID	Identifizierungscode des Rufmoduls = Nummer der Außenstelle. Es dürfen keine zwei Einheiten mit Hauptstellen mit derselben ID vorliegen. Es können zwei Nebeneinheiten mit derselben ID doch unterschiedlicher Nummer nebeneinander existieren (wenn in der Steigleitung nur eine Nebenstelle vorliegt, 0 eingeben, bei zwei Nebenstellen 0 und 1 eingeben). Die ID der Außenstelle muss mit der der Steigleitung übereinstimmen.	Für Hauptmodul : 0...3 Für Nebenmodul: 0...31.	0
Codetyp	Einstellung des Codetyps: <ul style="list-style-type: none"> • Physikalischer Code: fünfstellig, bestehend aus der Nummer der Steigleitung (00 ÷ 31) + Nummer der Wohnung (000 ÷ 127). • Logischer Code: Bis zu vier Stellen, zulässige Werte 1 ÷ 9999 	Physikalisch, Logisch	Physikalisch

Besetzt Zeit	Zeitintervall, in dem der vorliegende Anruf nicht von anderen Anrufen unterbrochen werden kann.  <i>Es muss die gleiche Besetztzeit in allen Rufmodulen der Anlage programmiert werden..</i>		30 s
Unterbrechbar	Legt fest, ob eine Selbsteinschaltung ohne Ton, bzw. ein Intercom-Gespräch von einem von einer Außenstelle kommenden Anruf unterbrochen werden kann.  <i>Es muss der gleiche "unterbrechbare" Parameter in allen Rufmodulen der Anlage programmiert werden.</i>	JA, NEIN	NEIN
Typ und Dauer Türöffner	Türöffnertyp und Aktivierungsdauer des Ausgangs der Außenstelle. Der Typ kann wie folgt sein: GEHEIM: Das Betätigen der Türöffnertaste einer Innenstelle kann den Ausgang der Außenstelle nur aktivieren, wenn diese einen Anruf erhalten hat oder sich im Gespräch damit befindet oder auch, wenn im Anschluss an eine Selbsteinschaltung in jedem Fall eine Videoverbindung damit vorliegt. FREI: Das Betätigen der Türöffnertaste einer Innenstelle kann den Ausgang der Außenstelle nur aktivieren, wenn die Außenstelle als Hauptstelle konfiguriert ist, bzw. der Benutzer und die Nebenaußenstelle zu derselben Steigleitung gehören.	Typ: GEHEIM, FREI Dauer: 0 ÷ 90 s	Typ: GEHEIM Auslösezeit Türschloss 1: 1 s Auslösezeit Türschloss 2: 0 s
Passwort	Numerisches, vierstelliges Passwort für den Zugriff auf den Programmiermodus des Rufmoduls	1000 ÷ 9999	1000
Helligkeit LCD	Gestattet die Änderung der Helligkeit des Displays, um es an die Umgebungsbedingungen anzupassen	1 ÷ 5	3
Tastenton	Aktiviert die Ausgabe eines Tons, wenn eine Taste betätigt wird	EIN, AUS	EIN
Multitouch-Notruf	Der Parameter legt fest, an welche Innenstelle der erzeugte Anruf geleitet werden soll, indem gleichzeitig mindestens drei Tasten betätigt werden (Notruf), wenn die Anlage über keine Zentrale verfügt, bzw. wenn diese vorhanden ist, doch im Modus NACHT konfiguriert ist.  <i>Wenn der Parameter nicht leer ist, ist er stets ein physischer Code.</i>	XYABC, mit XY = 00 ÷ 31 ABC = 000 ÷ 127	LEER
Begrüßungs-Nachricht	Meldung, die in der Hauptseite des Menüs des Rufmoduls erscheint	32 Zeichen auf 2 Zeilen	URMET
Zeitzone	Einstellung der Zeitzone am Rufmodul	JA, NEIN	NEIN
Datum und Uhrzeit	Eingabe des Wochentags		LEER
Tag	Einstellung des Tages der Woche		MONTAG
Postboten-funktion	Öffnen der Eingangstür (im aktivierten Zeitintervall) durch einfaches Betätigen der Taste T oder P des Kontextmenüs des Rufmoduls.	EIN, AUS	AUS

Spracherzeugung	Bei Aktivierung werden die Rufumleitung und das Öffnen der Tür von entsprechenden gesprochenen Meldungen in der eingegebenen Sprache beschrieben.	EIN, AUS	AUS
Zentrale	Zu aktivieren, wenn die Videoanlage mit Zentrale ausgestattet ist	EIN, AUS	AUS


8. PROGRAMMIERVORGANG

Die Programmierung erfolgt über ein spezielles Menü mit mehreren Ebenen, auf das nur mit Passwort zugegriffen werden kann.

Die Optionen des Menüs oder der Wert des Parameters können mit den Tasten **↑** **↓** durchlaufen und ausgewählt werden. Danach mit der Taste **OK** bestätigen.

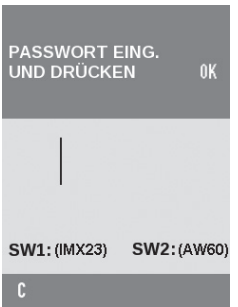
Die Taste **X** löscht die Auswahl und kehrt zur vorangegangenen Menüebene zurück.

Zum Verlassen der Konfiguration solange die Taste X drücken, bis die Hauptseite des Rufmoduls angezeigt wird.

 Die Konfigurationsphasen des Transponderschlüssel-Lesegeräts müssen während der Programmierung der Module 1083/25 und 1083/27 übergangen werden.

8.1 ZUGRIFF AUF DEN PROGRAMMIERVORGANG

Begeben Sie sich, um ein neues Rufmodul zu programmieren oder die bestehende Programmierung zu ändern, auf die folgende Weise in den Programmiermodus:

<p>Auf der Tastatur den Code 99999 eingeben. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht.</p>	
---	--

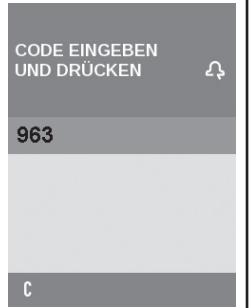
Das Passwort eingeben (werkseitiger Wert **1000**) und mit **OK** bestätigen.
Ist das Passwort falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur erweist sich als deaktiviert.
Nach ca. 3 Sekunden kann erneut ein Passwort eingegeben werden.

WICHTIG: Wird das werkseitige Passwort geändert und das neu eingegebene Passwort vergessen, muss beim Kundendienst von Urmot ein temporäres Passwort angefordert werden, um auf den Programmiermodus zugreifen und das vergessene Passwort einblenden oder ein neues eingeben zu können.

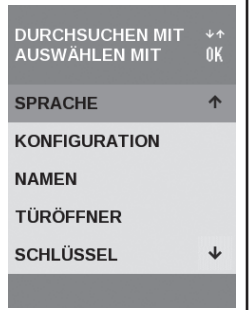
Um ein vorübergehendes Passwort zu erhalten:

1. Bei Rufmodul im Ruhezustand die Zeichenfolge **X OK 9 6 3** eingeben. Auf dem Display erscheint eine sechsstellige Zahl (**SERVICE-CODE**), die jedes Mal wechselt.
2. Wenden Sie sich an den Kundendienst von Urmot und geben Sie den **SERVICE-CODE** an. Der Mitarbeiter von Urmot wird Ihnen **ein temporäres Passwort (TP)** zuteilen.
3. Begeben Sie sich mit dem erhaltenen TP in die Konfiguration des Rufmoduls und lesen Sie das vergessene Passwort ab. Das zuvor vergessene Passwort ist, solange es nicht geändert wird, weiterhin für den Zugriff auf die Konfiguration gültig.


ACHTUNG: Das erhaltene TP gestattet den Zugriff auf die Konfiguration, Solange das Rufmodul nicht zurückgesetzt wird, bzw. solange die unter Punkt 1 beschriebene Zeichenfolge nicht erneut eingegeben wird.



Wird das korrekte Passwort eingegeben, erscheint die Ansicht des Hauptmenüs.





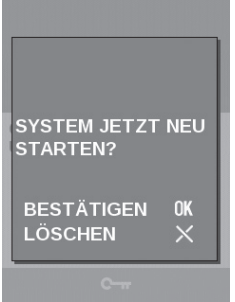


Im Anschluss wird die Vorgehensweise zur Programmierung aller Parameter des Rufmoduls beschrieben.

 *Es ist nicht erforderlich, immer alle Parameter zu programmieren. Wenn einige werkseitige Werte geeignet sind, bzw. nur einige Parameter eines bereits konfigurierten Moduls geändert werden müssen, können nur die entsprechenden Menüpunkte ausgewählt werden. Es müssen in jedem Fall alle Optionen bis zum letzten Parameter bestätigt werden.*

8.2. SPRACHE

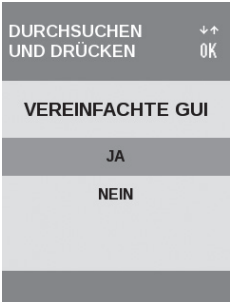
Mit dem Menü der zweiten Ebene SPRACHE kann die von dem Gerät verwendete Sprache für alle Menüs und eingblendeten Meldungen geändert werden.



<p>SPRACHE im Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü</p> <p>Mit den Tasten   die für die Menüs verwendete Sprache auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Nachdem die Sprache ausgewählt wurde, werden alle Menüs in der ausgewählten Sprache eingeblendet.</p>	 <p>DURCHSUCHEN MIT ↑↑ AUSWÄHLEN MIT OK</p> <p>DEUTSCH ↑</p> <p>ESPAÑOL</p> <p>POLSKI</p> <p>ČEŠTINA</p> <p>SLOVENŠČINA ↓</p>
<p> <i>Wird Hebräisch ausgewählt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Durch Betätigen der Taste OK wird das Gerät neu gestartet, das dann die Menüs auf Hebräisch anzeigt. Durch Betätigen der Taste X kehrt man zur Hauptansicht der Konfiguration mit der zuvor verwendeten Sprache zurück.</i></p>	 <p>SYSTEM JETZT NEU STARTEN?</p> <p>BESTÄTIGEN OK LÖSCHEN X</p>



8.3. KONFIGURATION


Mit dem Menü der zweiten Ebene KONFIGURATION können den jeweiligen Anforderungen entsprechend die verschiedenen Betriebsparameter des Rufmoduls bestätigt oder geändert werden.


WICHTIG: Damit die neuen Einstellungen definitiv übernommen werden, muss der Konfigurationsweg bis zum Schluss ausgeführt werden, auch wenn nur wenige Parameter zu ändern sind.


<p>8.3.1.</p> <p>KONFIGURATION aus dem Hauptmenü auswählen. Es erscheint das nebenstehend gezeigte Menü, in dem man mit den Tasten (Pfeil nach oben) (Pfeil nach unten) die Menüoption NEIN auswählen kann.</p>	 <p>DURCHSUCHEN ↑↑ UND DRÜCKEN OK</p> <p>VEREINFACHTE GUI</p> <p>JA</p> <p>NEIN</p>
--	--

<p>8.3.2.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ den Modultyp auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</p> <p>MODULTYP</p> <p>HAUPT</p> <p>NEBEN</p>
<p>8.3.3.</p> <p>Wurde HAUPT für das Rufmodul ausgewählt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Wählen Sie JA, wenn es sich um ein System mit Multisteigleitung handelt, NEIN, wenn nicht und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</p> <p>MULTISTEIGLEITUNG</p> <p>JA</p> <p>NEIN</p>
<p>8.3.4.</p> <p>Den Identifizierungscode (ID) über die Tastatur des Hauptmoduls eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 0 ÷ 3.</p> <p> <i>Wird eine bereits verwendete ID eingegeben, wird, wenn man den Konfigurationsmodus verlässt und das Gerät wieder auf normalen Betriebsmodus stellt, ein Fehler gemeldet.</i></p>	<p>CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</p> <p>ID HAUPT-MODUL</p> <p style="font-size: 2em; text-align: center;">0 </p> <p style="text-align: center;">0÷3</p> <p style="text-align: center;">C</p>
<p>8.3.5.</p> <p>Wurde SEKUNDÄR für das Rufmodul ausgewählt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Die Nummer der Steigleitung des Nebenmoduls über die Tastatur eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 0 ÷ 31</p> <p> <i>Wird eine falsche Steigleitungsnummer eingegeben wird kein spezifischer Fehler gemeldet, doch es kann kein Benutzer angerufen werden.</i></p>	<p>CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</p> <p>NUMMER DER STEIGLEITUNG</p> <p style="font-size: 2em; text-align: center;">0 </p> <p style="text-align: center;">0÷31</p> <p style="text-align: center;">C</p>


<p>8.3.6.</p> <p>Jede Steigleitung kann bis zu zwei Nebenmodule haben. Den Identifizierungscode (ID) über die Tastatur des Nebenmoduls eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte 0 oder 1.</p> <p> Die eventuelle Fehlermeldung der ID des Nebenmoduls ist nur sichtbar, wenn man den Konfigurationsmodus verlässt und das Gerät wieder auf den normalen Betriebsmodus stellt.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> ID NEBEN- MODUL 0 0÷1 </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">C</div>										
<p>8.3.7.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ den Benutzercodetyp auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Für den Unterschied zwischen PHYSIKALISCHEM und LOGISCHEM Code wird auf den <i>Abschnitt Parametertabelle</i> verwiesen.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↑ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> CODETYP PHYSIKALISCH LOGISCH </div>										
<p>8.3.8.</p> <p>Die Funktion AUTOMATISCHE ANPASSUNG gestattet es, die physikalischen Codes mit logischen Codes von 1 bis 127 zu ersetzen, und zwar nach dem folgenden Zuordnungsschema:</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><i>Physikalischer Code</i></th> <th style="text-align: left;"><i>Logischer Code</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1, erste verwendete logische Adresse</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2, zweite verwendete logische Adresse</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>127, letzte verwendete logische Adresse</td> </tr> </tbody> </table> <p>ACHTUNG: Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> das System mit logischen Codes adressiert ist; das Rufmodul ein Nebenmodul ist oder ein Hauptrufmodul in einem Einzelsäule. <p>Mit den Tasten ↑ ↓ die Aktivierung der Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <p> Die automatisch zugewiesenen logischen Codes können jederzeit geändert und, wenn die Anlage, bzw. die einzelne Steigleitung 128 Benutzer hat, der logische Code 128 dem physikalischen Code XY000 zugewiesen werden, wobei XY die Nummer der Steigleitung ist (00 für Anlagen mit einzelner Steigleitung).</p>	<i>Physikalischer Code</i>	<i>Logischer Code</i>	1	1, erste verwendete logische Adresse	1	2, zweite verwendete logische Adresse	1	127, letzte verwendete logische Adresse	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↑ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> AUTOMATISCHE ANPASSUNG JA NEIN </div>
<i>Physikalischer Code</i>	<i>Logischer Code</i>										
1	1, erste verwendete logische Adresse										
1	2, zweite verwendete logische Adresse										
...	...										
1	127, letzte verwendete logische Adresse										





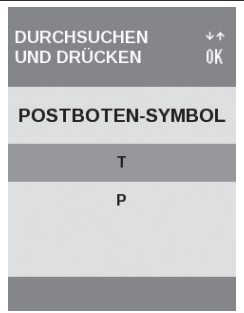
<p>8.3.9.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ die gewünschte Besetztzeit auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 1, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 Sekunden.</p>	<p>DURCHSUCHEN ↑↑ UND DRÜCKEN OK</p> <hr/> <p style="text-align:center">BESETZTZEIT</p> <p style="text-align:right">30s ↑</p> <p style="text-align:right">40s</p> <p style="text-align:right">50s ↓</p>
<p>8.3.10.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, wenn während der Besetztzeit eine Selbsteinschaltung ohne Audio, bzw. ein Intercom-Gespräch von einem von einer Außenstelle kommenden Anruf unterbrochen werden können.</p>	<p>DURCHSUCHEN ↑↑ UND DRÜCKEN OK</p> <hr/> <p style="text-align:center">UNTERBRECHBAR</p> <p style="text-align:center">JA</p> <p style="text-align:center">NEIN</p>
<p>8.3.11.</p> <p>Mit der Tastatur die Dauer der Aktivierung des Türöffners 1 eingeben (Spannung an Klemmen SE+/SE- und Betätigung Relais C-NO) und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 0 ÷ 90 Sekunden bei Erhöhungen um 1 Sekunde.</p> <p> Falls die Zeit auf 0 Sekunden eingestellt wird, ist die Türöffnung deaktiviert. Eine Programmierung beider Öffnungszeiten des Türöffners 1 und des Türöffners 2 auf 0 Sekunden ist nicht möglich.</p>	<p>WERT EINGEBEN ↑↑ UND DRÜCKEN OK</p> <hr/> <p style="text-align:center">AUSLÖSEZEIT TÜRSCHLOSS 1</p> <p style="text-align:center">1</p> <p style="text-align:center">0÷90s</p> <p style="text-align:center">C</p>
<p>8.3.12.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ das Verhalten des Türöffners auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Siehe Absatz <i>Parametertabelle</i> wegen des Unterschieds zwischen FREI und GEHEIM.</p>	<p>DURCHSUCHEN ↑↑ UND DRÜCKEN OK</p> <hr/> <p style="text-align:center">TÜRSCHLOSS 1</p> <p style="text-align:center">FREI</p> <p style="text-align:center">GEHEIM</p>

<p>8.3.13.</p> <p>Mit der Tastatur die Dauer der Aktivierung des Türöffners 2 eingeben (Relaisbetätigung Klemmen SE2) und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 0 ÷ 90 Sekunden bei Erhöhungen um 1 Sekunde.</p> <p> Falls die Zeit auf 0 Sekunden eingestellt wird, ist die Türöffnung deaktiviert. Eine Programmierung beider Öffnungszeiten des Türöffners 1 und des Türöffners 2 auf 0 Sekunden ist nicht möglich.</p>	<p>WERT EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</p> <p>AUSLÖSEZEIT TÜRSCHLOSS 2</p> <p style="text-align:center">1</p> <p style="text-align:center">0÷90s</p> <p style="text-align:center">C</p>
<p>8.3.14.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ das Verhalten des Türöffners 2 auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Siehe Absatz Parametertabelle wegen des Unterschieds zwischen FREI und GEHEIM.</p>	<p>DURCHSUCHEN + ↑ UND DRÜCKEN OK</p> <p>TÜRSCHLOSS 2</p> <p style="text-align:center">FREI</p> <p style="text-align:center">GEHEIM</p>
<p>8.3.15.</p> <p>Das werkseitige PASSWORT des Rufmoduls ändern, indem über die Tastatur ein neuer vierstelliger Code eingegeben und mit der Taste OK bestätigt wird. Um eine falsche Ziffer zu löschen, die Taste X betätigen Zulässige Werte: 1000 ÷ 9999.</p>	<p>PASSWORT EING. UND DRÜCKEN OK</p> <p>PASSWORT</p> <p style="text-align:center">1000 </p> <p style="text-align:center">1000÷9999</p> <p style="text-align:center">C ← →</p>
<p>8.3.16.</p> <p>Wenn erforderlich mit den Tasten ↑ ↓ den Helligkeitsgrad des Displays auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. 1 = dunkler, 5 = heller</p>	<p>DURCHSUCHEN + ↑ UND DRÜCKEN OK</p> <p>HELLIGKEIT LCD</p> <p style="text-align:center">3 ↑</p> <p style="text-align:center">4</p> <p style="text-align:center">5 ↓</p>

<p>8.3.17.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, ob das Rufmodul bei jedem Drücken einer Taste einen Bestätigungston aussenden soll und mit der Taste OK bestätigen.</p>	<p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</p> <p style="text-align: center;">TASTENTON</p> <p style="text-align: center;">EIN</p> <p style="text-align: center;">AUS</p>
<p>8.3.18.</p> <p>Den physikalischen Code der Innenstelle eingeben, an die der erzeugte Anruf geleitet werden soll, indem gleichzeitig mindestens drei Tasten betätigt werden (MULTITOUCH-NOTRUF), wenn die Anlage über keine Zentrale verfügt, bzw. wenn diese vorhanden ist, doch im Modus NACHT konfiguriert ist. Den eingegebenen Code mit der Taste OK bestätigen.</p>	<p>CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</p> <p style="text-align: center;">MULTITOUCH-NOTRUF</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;">C ← →</p>
<p>8.3.19.</p> <p>Auf der Tastatur die BEGRÜSSUNGS-NACHRICHT eintragen und mit der Taste OK bestätigen. Die Nachricht kann aus zwei Zeilen mit jeweils maximal 16 Zeichen bestehen. Den Cursor mit den Kontexttasten ← → verschieben.</p> <p> Wird ein Wort mit weniger als 16 Zeichen mit → eingegeben, gelangt man in die nächste Zeile.</p>	<p>NACHR. EING. UND DRÜCKEN OK</p> <p style="text-align: center;">BEGRÜßUNGS-NACHRICHT</p> <p>URMET </p> <p style="text-align: center;">C ← →</p>
<p>8.3.20.</p> <p>Diese Ansicht gestattet das Einblenden oder die Eingabe der ZEITZONE des Systems. Die werkseitige Einstellung ist leer und entspricht der koordinierten Weltzeit. Um einen anderen Wert einzugeben, mit der Taste ↑ JA auswählen und mit der Taste OK bestätigen. Wird die Auswahl NEIN mit der Taste OK bestätigt, gelangt man direkt zur Ansicht der Einstellung von DATUM UND UHRZEIT.</p>	<p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</p> <p style="text-align: center;">ZEITZONE</p> <p style="text-align: center;">BEARBEITEN</p> <p style="text-align: center;">JA</p> <p style="text-align: center;">NEIN</p>

<p>Diese Ansicht zeigt, wie ein anderer als der werkseitige Wert der ZEITZONE erscheint, nachdem dieser gespeichert wurde.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↓ ↑ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">ZEITZONE Europe/Berlin</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">BEARBEITEN</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">JA</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">NEIN</div>
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ den KONTINENT auswählen, auf dem die Anlage installiert ist und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↓ ↑ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">KONTINENT</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">AFRICA ↑</div> <div style="padding: 2px;">AMERICAS</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">ANTARCTICA ↓</div>
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ das LAND auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↓ ↑ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">LAND</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">↑</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">↓</div>
<p>Gibt es in dem Land mehrere Zeitzonen, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Mit den Tasten ↑ ↓ die jeweilige REGION (Zeitzone) auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↓ ↑ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">REGION</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">↑</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: right;">↓</div>

<p>8.3.21.</p> <p>Mit der Tastatur das Datum im Format tt/mm/jjj eingeben und anschließend die Uhrzeit im Format hh:mm (zulässige Werte 00:00 ÷ 23:59). Die Datums- und Uhrzeiteingabe mit der Taste OK bestätigen. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die eingegebene Zahl mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden.</p>	
<p>In der Ansicht im Anschluss zeigt das System automatisch den dem eingegebenen Datum entsprechenden Wochentag an. Die Taste OK betätigen und mit der Konfiguration fortfahren.</p> <p> <i>Wird der Wochentag geändert, wird mit der Bestätigung in jedem Fall der dem eingegebenen Datum entsprechende Tag wiederhergestellt.</i></p>	
<p>8.3.22.</p> <p>Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, ob die Postbotenfunktion aktiviert werden soll und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Die Postbotenfunktion wird zu den mit den anschließend beschriebenen Konfigurationsschritten eingegebenen Tagen und Uhrzeiten aktiviert.</p>	
<p>Diese Funktion gestattet das Öffnen der von der Außenstelle (Türschloss an die Klemmen SE+/SE- angeschlossen und Relaiskontakte C-NC-NO), indem einfach die Taste T, bzw. P betätigt wird, die im Kontextmenü des Rufmoduls erscheint.</p>	

<p>Wurde die Postbotenfunktion aktiviert, können die Uhrzeiten festgelegt werden, zu denen sie aktiv sein soll. Es werden der Reihenfolge nach alle Wochentage beginnend mit MONTAG angegeben. Mit den Tasten ↑ ↓ auswählen, ob die Postbotenfunktion an dem angegebenen Tag aktiviert werden soll und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	 <p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</p> <p>MONTAG</p> <p>EIN</p> <p>AUS</p>
<p>Wurde für den Tag die Postbotenfunktion aktiviert, erscheinen die Uhrzeiten des Beginns und des Endes der Funktion. Mit der Tastatur die Uhrzeit des Beginns eingeben und anschließend die des Endes im Format hh:mm (zulässige Werte 00:00 ÷ 23:59). Die eingegebenen Uhrzeiten mit der Taste OK bestätigen. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die eingegebene Zahl mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden.</p>	 <p>WERT EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</p> <p>MONTAG</p> <p>VON: 00:00</p> <p>BIS: 00:00</p> <p>C ← →</p>
<p>Als Fehler werden übereinstimmende Uhrzeiten des Beginns und des Endes, bzw. die Angabe der Uhrzeit des Endes vor der des Beginns. Im Fall eines Fehlers erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	 <p>URMET</p> <p>ZEIT UNZULÄSSIG</p>
<p>Die Auswahlen der Aktivierung der Postbotenfunktion und der Uhrzeiten der Funktion für die anderen Wochentage wiederholen. Jeder Wochentag ist sowohl hinsichtlich der Aktivierung der Funktion sowohl hinsichtlich der Uhrzeiten von den anderen unabhängig.</p>	
<p>Mit den Pfeiltasten ↑ ↓ das Symbol T oder P auswählen, das über dem rechten Kontextmenü erscheint, um die Verfügbarkeit der Postbotenfunktion anzugeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <p> <i>Das Symbol erscheint im Display nur zu den Uhrzeiten, zu denen die Postbotenfunktion aktiviert ist.</i></p>	 <p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</p> <p>POSTBOTEN-SYMBOL</p> <p>T</p> <p>P</p>

8.3.23.

Mit den Tasten **↑ ↓** auswählen, ob die Spracherzeugungsfunktion aktiviert werden soll und die Auswahl mit der Taste **OK** bestätigen.

Bei Aktivierung werden die Spracherzeugungsfunktion, die Rufumleitung und das Öffnen der Tür von entsprechenden gesprochenen Meldungen in der eingegebenen Sprache beschrieben.

DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN	↑ ↑ OK
SPRACHERZEUGUNG	
EIN	
AUS	

8.3.24.

 Die Funktion ist nur dann verfügbar, wenn **HAUPT** für das Rufmodul konfiguriert wurde.

Mit den Tasten **↑ ↓** **JA** auswählen, wenn im System eine **ZENTRALE** vorhanden ist und die Auswahl mit der Taste **OK** bestätigen.

DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN	↑ ↑ OK
ZENTRALE	
EIN	
AUS	

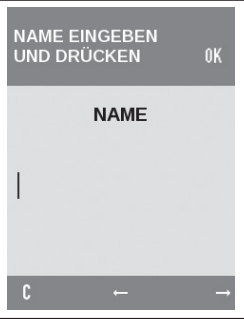

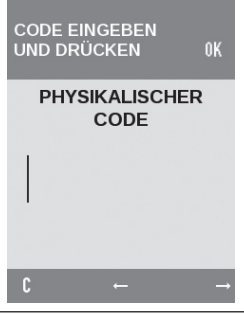

8.4. NAMEN

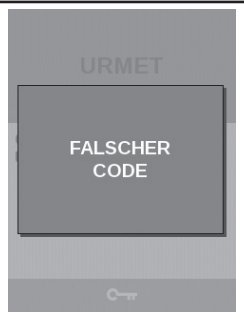

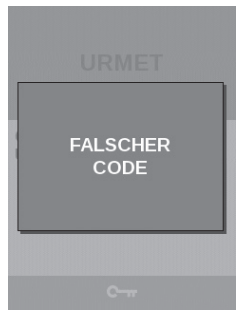
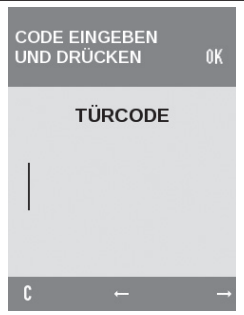
Mit dem Menü der zweiten Ebene **NAMEN** ist der Zugriff auf die Funktionen zum Eingeben eines neuen Namens, Bearbeiten eines existierenden Namens, Löschen eines Namens aus der Datenbank oder Löschen aller Namen aus der Datenbank möglich.

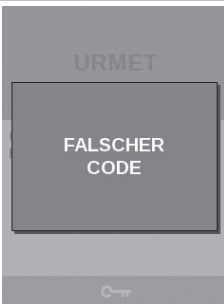
NAMEN im Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü. Mit den Tasten **↑ ↓** die jeweilige Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste **OK** bestätigen.

DURCHSUCHEN MIT AUSWÄHLEN MIT	↑ ↑ OK
NEU	
BEARBEITEN	
LÖSCHEN	
ALLES LÖSCHEN	


8.4.1. Neu

<p>Mit der Tastatur den neuen Namen eingeben (es können auch Sonderzeichen verwendet werden wie bei Mobiltelefonen) und den eingegebenen Namen mit der Taste OK bestätigen</p> <p>Der Name kann bis zu 32 Zeichen umfassen werden. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der Folge verschoben werden.</p>	
<p>Existiert der Name bereits, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur erweist sich als deaktiviert. Nach ca. drei Sekunden kehrt man automatisch zur vorangegangenen Ansicht zurück, in der das leere Feld erscheint.</p>	
<p>Dem soeben eingegebenen Namen den PHYSIKALISCHEN CODE zuordnen, der die Wohnung identifiziert. Der physikalische Code besteht aus fünf Ziffern (XXYYY), wobei</p> <ul style="list-style-type: none"> • XX die Nummer der Steigleitung identifiziert (zulässige Werte 00 ÷ 31). • YYY die Nummer der Wohnung identifiziert (zulässige Werte 000 ÷ 127). <p>Derselbe Code kann unterschiedlichen Namen zugewiesen werden.</p> <p>Mit der Tastatur den physikalischen Code eingeben und mit der Taste OK bestätigen.</p> <p>Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.</p>	
<p>Falls der physikalische Code bereits für einen anderen Namen beansprucht wurde, öffnet sich ein neues Bildschirmbild, das eine weitere Bestätigung anfordert.</p>	


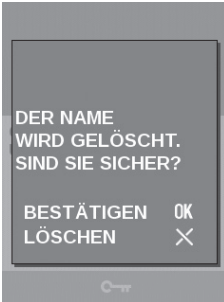
<p>Ist der Code falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Wurde das Modul darauf konfiguriert, auch logische Codes zu verwenden (siehe Absatz Konfiguration), erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Dem Namen den LOGISCHEN CODE zuordnen, der die Wohnung identifiziert. Der Code besteht aus einer Zahl mit bis zu vier Ziffern (zulässige Werte 1 ÷ 9999). Der gleiche Code kann unterschiedlichen Namen zugeordnet werden, vorausgesetzt, diese haben denselben physikalischen Code. Es ist auch möglich, zwei unterschiedliche logische Codes zuzuordnen, die den gleichen physikalischen Code teilen. Mit der Tastatur den logischen Code eingeben und mit der Taste OK bestätigen. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.</p>	
<p>Ist der Code falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Auf Wunsch kann dem Namen ein TÜRCODE zugeordnet werden. Es ist nicht erforderlich, dass jeder Name über einen Türcode verfügt, doch es ist nicht möglich, denselben Code an unterschiedliche Namen zu vergeben. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.</p>	

<p>Ist der Code falsch, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Der neue Benutzer wird in die Datenbank aufgenommen und man kehrt zum Menü NAMEN zurück.</p>	

8.4.2. Bearbeiten

<p>Um einen Namen oder die mit diesem verbundenen Parameter zu bearbeiten, mit den Tasten ↑ ↓ den zu bearbeitenden Namen auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie die zum Eingeben eines neuen Namens: Für jeden Parameter werden die bereits gespeicherten Werte angeboten, die direkt durch Betätigen der Taste OK bestätigt, bzw. nach Bedarf geändert werden können.</p>	
--	--

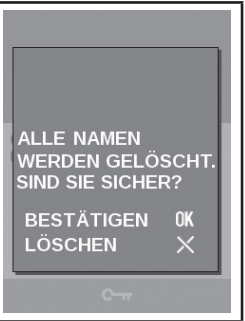
8.4.3. Löschen

<p>Um einen Namen oder die mit diesem verbundenen Parameter zu löschen (physikalischer Code und eventuelle logische Codes und Türcodes), mit den Tasten ↑ ↓ den zu löschenden Namen auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	
<p>Den Löschvorgang durch Betätigen der Taste OK bestätigen oder durch Betätigen der Taste X abbrechen. ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.</p>	

8.4.4. Alles löschen

Um die gesamte Datenbank der Namen und die mit diesen verbundenen Parameter zu löschen, den Löschvorgang bestätigen, indem die Taste **OK** betätigt wird oder diesen durch Drücken der Taste **X** abbrechen.

ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.



8.5. TÜRÖFFNER

Mit dem Menü der zweiten Ebene TÜRÖFFNER können maximal 100 nicht mit einem Namen/physikalischen Code verbundene Türcodes konfiguriert werden. Diese Codes können zum Beispiel von den mit der Wartung betrauten Personen zum Betreten des Gebäudes genutzt werden.

Über das Menü ist der Zugriff auf die Funktionen zum Eingeben eines neuen Codes, Bearbeiten eines existierenden Codes, Löschen eines Codes aus der Datenbank oder Löschen aller Code aus der Datenbank möglich.

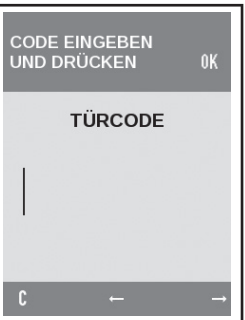
TÜRÖFFNER im Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü. Mit den Tasten **↑** **↓** die jeweilige Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste **OK** bestätigen.


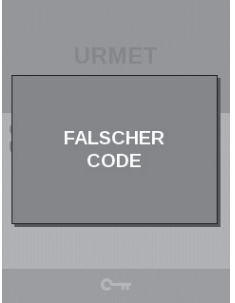


8.5.1. Neu


Mit der Tastatur den TÜRCODE eingeben und mit der Taste **OK** bestätigen. Der Code muss aus vier Zahlen bestehen (zulässige Werte 0001 ÷ 9999).

Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste **C** des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit **←** und **→** kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden.




<p>Wird ein bereits existierender Code bestätigt, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Hat der Code eine falsche Länge, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	
<p>Der neue Code wird in die Datenbank aufgenommen und man kehrt zum Menü TÜRÖFFNER zurück.</p>	

8.5.2. Bearbeiten

<p>Um einen Code zu bearbeiten, diesen mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie die zum Eingeben eines neuen Codes:</p>	
--	---

8.5.3. Löschen

<p>Um einen Code zu löschen, diesen mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	
--	--

Den Löschvorgang durch Betätigen der Taste **OK** bestätigen oder durch Betätigen der Taste **X** abbrechen.

ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.

DER TÜRCODEß
WIRD GELÖSCHT.
SIND SIE SICHER?

BESTÄTIGEN OK
LÖSCHEN X



8.5.4. Alles löschen

Um alle Türcodes zu löschen, den Löschvorgang durch Betätigen der Taste **OK** bestätigen oder mit der Taste **X** abbrechen.

ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.

ALLE CODES
WERDEN
GELÖSCHT.
SIND SIE SICHER?

BESTÄTIGEN OK
LÖSCHEN X



8.6. SCHLÜSSEL (Nur bei den Modellen 1083/15 und 1083/16 verfügbare Leistung)

Mit dem Menü der zweiten Ebene SCHLÜSSEL ist es möglich, einen neuen Transponder-Schlüssel einzulesen, einen eingelesener Schlüssel zu löschen oder alle eingelesenen Schlüssel aus dem Rufmodul zu löschen.

SCHLÜSSEL aus dem Hauptmenü auswählen. Es erscheint das seitlich dargestellte Menü. Mit den Tasten **↑** **↓** die jeweilige Funktion auswählen und die Auswahl mit der Taste **OK** bestätigen.


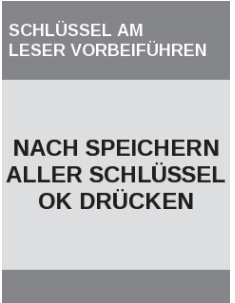

DURCHSUCHEN MIT ↑↑
AUSWÄHLEN MIT OK

NEU

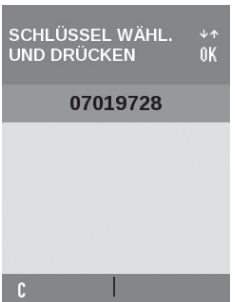
LÖSCHEN

ALLES LÖSCHEN

8.6.1. Neu

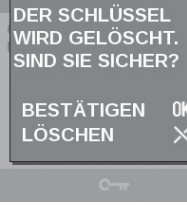
<p>Den einzulesenden Transponder-Schlüssel neben dem Schlüsselleser des Rufmoduls positionieren. Ist der Schlüssel eingelesen, erscheint zwei Sekunden lang ein Pop-up-Fenster mit der Meldung "SCHLÜSSEL GESPEICHERT". Den Vorgang für alle einzulesenden Schlüssel wiederholen.</p>	 <p>URMET</p> <p>SCHLÜSSEL GESPEICHERT</p> <p>←</p>
<p>Am Ende des Vorgangs die Taste OK betätigen, um die Einlesephase zu verlassen und zum vorangegangenen Menü zurückzukehren.</p>	 <p>SCHLÜSSEL AM LESER VORBEIFÜHREN</p> <p>NACH SPEICHERN ALLER SCHLÜSSEL OK DRÜCKEN</p>
<p>Wurde der Schlüssel bereits eingelesen, erscheint die seitlich abgebildete Ansicht und die Tastatur wird ca. drei Sekunden lang deaktiviert.</p>	 <p>URMET</p> <p>SCHLÜSSEL EXISTIERT BEREITS</p> <p>←</p>

8.6.2. Löschen

<p>Um einen Transponder-Schlüssel zu löschen, diesen mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	 <p>SCHLÜSSEL WÄHL. ↑ ↓ UND DRÜCKEN OK</p> <p>07019728</p> <p>C </p>
--	---

Den Löschvorgang durch Betätigen der Taste **OK** bestätigen oder durch Betätigen der Taste **X** abbrechen.

ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.



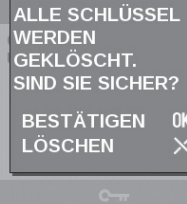
DER SCHLÜSSEL
WIRD GELOESCHT.
SIND SIE SICHER?

BESTÄTIGEN OK
LÖSCHEN X

8.6.3. Alles löschen

Um alle Transponder-Schlüssel zu löschen, den Löschvorgang durch Betätigen der Taste **OK** bestätigen oder mit der Taste **X** abbrechen.

ACHTUNG: Der Löschvorgang ist unwiderruflich.



ALLE SCHLÜSSEL
WERDEN
GEKLOESCHT.
SIND SIE SICHER?

BESTÄTIGEN OK
LÖSCHEN X

8.7. RESET

Mit dem Menü der zweiten Ebene RESET können die werkseitigen Werte wieder hergestellt werden (nur die Konfigurationsparameter, bzw. die in der Parametertabelle aufgeführten). Die Datenbanken der Benutzer, der Transponder-Schlüssel und der Türcodes werden nicht gelöscht.

RESET im Hauptmenü auswählen. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht. Das Passwort **1000** eingeben und zum Bestätigen die Taste **OK** betätigen.

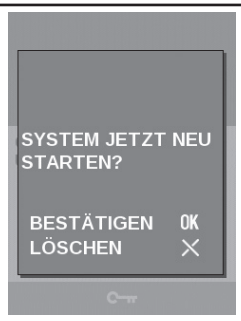


PASSWORT EING.
UND DRÜCKEN OK

RESET

C

Die Taste **OK** betätigen, um den Reset-Vorgang zu bestätigen oder **X**, um ihn abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren



9. PROGRAMMIERUNG ÜBER BLUETOOTH

Alternativ zur direkt auf dem Rufmodul ausgeführten Programmierung kann das Modul über einen PC, bzw. ein mobiles Gerät (Tablet oder Mobiltelefon) mit Bluetooth-Schnittstelle und spezieller Software programmiert werden.

Die Software kann im Bereich Download\Software der Website www.urmet.com heruntergeladen werden. Die Anweisungen zur Programmierung über Bluetooth und die damit verbundenen Vorgehensweisen sind in der zur Software gehörenden Bedienungsanleitung enthalten.

Ist die Bluetooth-Verbindung aktiv, wird die Tastatur des Rufmoduls deaktiviert, ausgenommen die Taste **X**, die es gestattet, den Vorgang der Fernprogrammierung vom Rufmodul aus zu unterbrechen.

ACHTUNG: Diese asynchrone Unterbrechung erzeugt unvorhersehbare Ergebnisse auf den im Rufmodul gespeicherten Daten (man denke zum Beispiel an eine Unterbrechung während des Herunterladens von Daten). Sie ist nur in Fällen wirklicher Notwendigkeit vorgesehen.

10. TECHNISCHE DATEN

Betriebsspannung durchgängig (LINE)	36 – 48 V $\overline{---$
Stromaufnahme im Ruhezustand (Standby)	max. 130 mA
Max. Aufnahme (Videogespräch)	200 mA
Türschlossausgang (SE+ SE-)	Haltestrom: max. 270 mA Max. Belastung: 15 VA
Relaiskontakte C, NC, NO	max. schaltbare Spannung: 30 Vcc/Vca Max. schaltbarer Strom: 3,5 A Max. schaltbare Belastung: 40 VA – 25 W
Relaiskontakt SE2 (Zufahrt)	max. schaltbare Spannung: 30 Vcc/Vca Max. schaltbarer Strom: 200 mA
ILA	Gesprächsausgang für Hörbehinderte europäisches Gesetz SOCU0611477A
Max. Abstand Türöffnertaste – Rufmodul	25 m, Kabelquerschnitt 1,5 mm ²
Max. Abstand Tür-offen-Sensor – Rufmodul	50 m, Kabelquerschnitt 1,5 mm ²
Temperatur	-10 ÷ +50 °C
Schutzart	BN 1083/15 und 1083/25 IP44
	BN 1083/16 und 1083/27 IP43

10.A. LEGEND

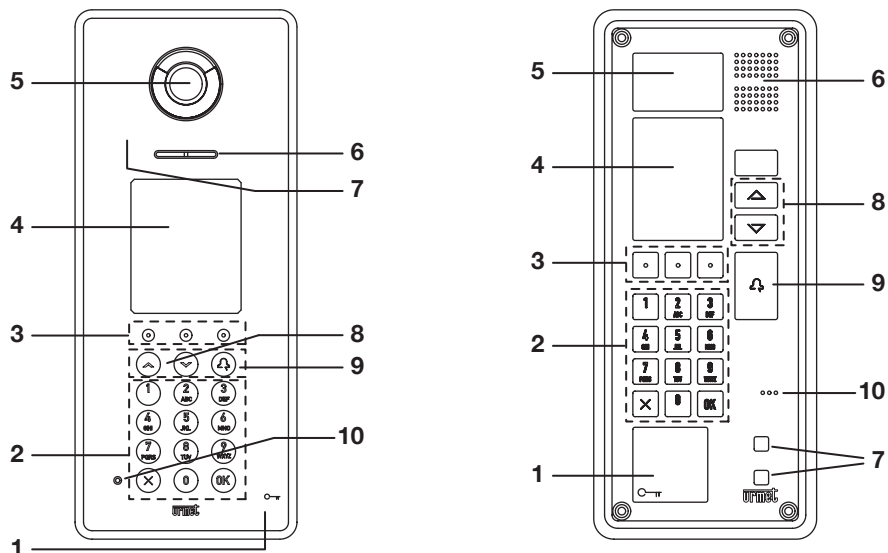
Symbole	Erklärung der Symbole
$\overline{---$	Betriebsspannung durchgängig

10.B. KONFORMITÄTSERKLÄRUNG DER RICHTLINIE 1999/5/EG

Hiernit erklärt URMET S.p.A, dass sich die 2Voice-Rufmodule ELEKTA und ELEKTA STEEL (Karte 1083/15 und 1083/16) in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EG befinden. Die Konformitätserklärung kann unter folgender Adresse gefunden werden „www.urmet.com“ oder liegt beim Kundendienst von Urmeton vor.

BENUTZERABSCHNITT

BESCHREIBUNG DES RUFMODULS


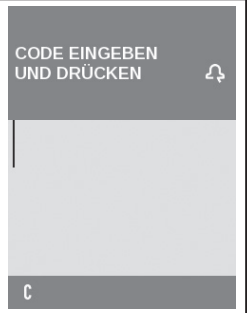
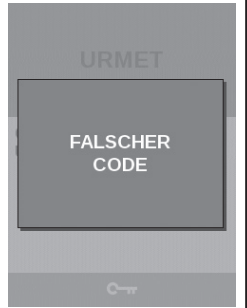












- 1 - Lesegerät Transponder-Schlüssel (nur bei den Modellen 1083/15 und 1083/16)
- 2 - Tastatur
- 3 - Kontexttasten mit dynamischer Konfiguration. Das Symbol über der Taste gibt die verfügbare Funktion an
- 4 - Farb-Display 320 x 240 Pixel
- 5 - Kamera mit LED-Beleuchtung
- 6 - Lautsprecher
- 7 - IR-Anwesenheitssensor
- 8 - Suchtasten ↑ ↓
- 9 - Ruftaste
- 10 - Mikrofon

12. BEDIENUNG DES RUFMODULS

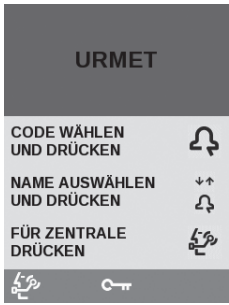






12.1. ANRUF ÜBER PHYSIKALISCHEN ODER LOGISCHEN CODE

<p>Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Die Menüpunkte "NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" und "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" sind jeweils nur zu sehen, wenn Namen in das Verzeichnis eingegeben wurden und eine Sprechanlagenzentrale auf dem Rufmodul konfiguriert wurde.</p>	<div style="background-color: #808080; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">URMET</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">CODE WÄHLEN UND DRÜCKEN</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;">↑↓ </td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">FÜR ZENTRALE DRÜCKEN</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"></td> </tr> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; padding: 5px;"> </div>	CODE WÄHLEN UND DRÜCKEN		NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN	↑↓ 	FÜR ZENTRALE DRÜCKEN	
CODE WÄHLEN UND DRÜCKEN							
NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN	↑↓ 						
FÜR ZENTRALE DRÜCKEN							


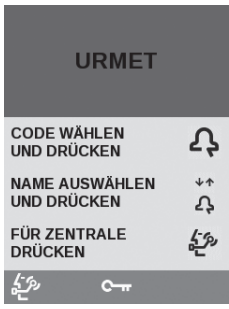
<p>Den Code auf der Tastatur eingeben. Es erscheint die seitlich dargestellte Ansicht.</p> <p>Die Taste  betätigen, um den Anruf auszuführen.</p> <p>Die Taste C gestattet das Löschen eventueller Eingabefehler.</p>	
<p>Ist der eingegebene Code falsch, erscheint 2 Sekunden lang eine Ansicht mit einer Fehlermeldung.</p>	
<p>Während des Anrufs erscheint auf dem Display die seitlich angezeigte Bestätigung.</p>	
<p>Ist die Leitung besetzt oder die Innenstelle befindet sich in einem anderen Gespräch, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	


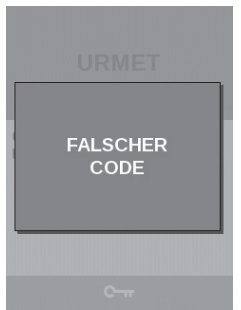


<p>Antwortet die Innenstelle nicht innerhalb von 60 Sekunden, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	 <p>URMET</p> <p>ANRUF BEENDET</p> <p></p> <p>0-11</p>
<p>Aktiviert die Innenstelle die Kommunikation, begibt sich das Rufmodul in den Gesprächsmodus und auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	 <p>URMET</p> <p>VERBUNDEN</p> <p></p>
<p>Wenn die Innenstelle die Tür öffnet, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	 <p>URMET</p> <p>TÜR GEÖFFNET</p> <p></p> <p>0-11</p>
<p>Unterbricht die Innenstelle den Gesprächsmodus, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	 <p>URMET</p> <p>ANRUF BEENDET</p> <p></p> <p>0-11</p>

12.2. ANRUF ÜBER NAMEN




<p>Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Der Menüpunkt "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" ist nur vorhanden, wenn auf dem Rufmodul eine Sprechanlagenzentrale konfiguriert wurde.</p>	
<p>Mit den Tasten   den Namen auswählen und die Taste [Glocke] betätigen, um den Anruf auszuführen. Wird die Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, läuft die Namensliste schnell durch.</p> <p>Die Suche kann mit der Tastatur beschleunigt werden. Nachdem die ersten Zeichen des Namens eingegeben wurden, diesen mit den Tasten   aus der eingeblendeten Liste auswählen und die Taste  drücken, um den Anruf auszuführen. Die Taste C gestattet das Löschen eventueller Eingabebefehle.</p>	
<p>Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Code, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird.</p>	

12.3. ÖFFNEN DER TÜR MIT TÜRCODE


<p>Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Die Menüpunkte "NAMEN AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" und "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" sind jeweils nur zu sehen, wenn Namen in das Verzeichnis eingegeben wurden und eine Sprechanlagenzentrale auf dem Rufmodul konfiguriert wurde.</p> <p>Einmal die Taste  betätigen.</p>	
---	---

<p>Den jeweiligen TÜRCODE eingeben und mit der Taste OK bestätigen. Unterläuft während der Eingabe ein Fehler, kann die Zahl links vom Cursor mit der Taste C des Kontextmenüs gelöscht werden. Mit ← und → kann der Cursor auf der numerischen Folge verschoben werden. Mit der Taste X kann man zur Startansicht zurückkehren.</p>	
<p>Ist der eingegebene Code falsch, erscheint 2 Sekunden lang eine Ansicht mit einer Fehlermeldung.</p>	
<p>Ist der eingegebene Code korrekt, wird die Türöffnung vom Rufmodul aktiviert. Auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	
<p>Sind die Öffnungszeiten der Türöffner 1 und 2 beide höher als 0 Sekunden, erscheint die folgende Ansicht, in der verlangt wird, die Taste 1 oder die Taste 2 zu betätigen, um die zu öffnende Tür auszuwählen (normalerweise 1 = Eingangstür, 2 = Einfahrtstor).</p>	



12.4. ÖFFNEN DER TÜR MIT TRANSPONDER-SCHLÜSSEL (Nur bei den Modellen 1083/15 und 1083/16 verfügbare Leistung)

<p>Um die Tür mit dem Transponder-Schlüssel zu öffnen, den Schlüssel am Lesegerät des Rufmoduls vorbeiführen. Der Vorgang kann auch erfolgen, wenn ein Gespräch mit einer Innenstelle im Gang ist. Ist der Schlüssel nicht gültig, erscheint zwei Sekunden lang die seitlich abgebildete Ansicht.</p>	 <p>The display shows the word 'URMET' at the top. Below it, a dark box contains the text 'ZUGRIFF VERWEIGERT' and a white icon of a door with a diagonal slash through it. At the bottom of the display, there is a small 'C-TR' logo.</p>
<p>Ist der Transponderschlüssel gültig, wird die Türöffnung vom Rufmodul aktiviert. Auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	 <p>The display shows the word 'URMET' at the top. Below it, a dark box contains the text 'TÜR GEÖFFNET' and a white icon of an open door. At the bottom of the display, there is a small 'C-TR' logo.</p>
<p>Sind die Öffnungszeiten der Türöffner 1 und 2 beide höher als 0 Sekunden, erscheint die folgende Ansicht, in der verlangt wird, die Taste 1 oder die Taste 2 zu betätigen, um die zu öffnende Tür auszuwählen (normalerweise 1 = Eingangstür, 2 = Einfahrtstor).</p>	 <p>The display shows the word 'EINGEBEN' at the top. Below it, there are two options: '1' with a key icon and '2' with a door icon. At the bottom of the display, there is a small 'C-TR' logo.</p>

12.5. ÖFFNEN DER TÜR FÜR DEN POSTBOTEN


<p>Einmal die Taste T oder P drücken, die in der Konfigurationsphase ausgewählt wurde. Die Taste erscheint nur während der für die Postbotenfunktion aktivierten Zeiten.</p>	 <p>A close-up photograph of the control panel. Two buttons, 'T' and 'P', are circled in red. The 'T' button is above the 'P' button. There are also some other icons and text on the panel, but they are not the focus.</p>
--	--

12.6. ANRUF AN DIE ZENTRALE

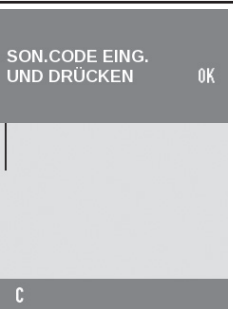
<p>Die seitliche Abbildung zeigt das Aussehen der Startansicht des Rufmoduls. Der Menüpunkt "NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" ist nur zu sehen, wenn Namen in das Verzeichnis eingegeben wurden. Einmal die Taste , um mit der Zentrale verbunden zu werden.</p>	 <p>The image shows the start screen of the URMET system. At the top, it says "URMET". Below that, there are three menu options: "CODE WÄHLEN UND DRÜCKEN" with a phone icon, "NAME AUSWÄHLEN UND DRÜCKEN" with a phone icon and a double arrow icon, and "FÜR ZENTRALE DRÜCKEN" with a phone icon and a double arrow icon. At the bottom, there is a "C" button and a "T" button.</p>
--	--


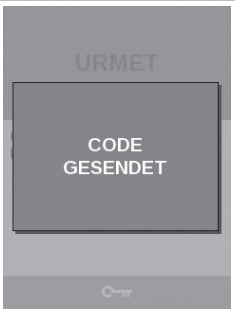

12.7. SELBSTEINSCHALTUNG

Von der Innenstelle aus kann die Kamera der Außenstelle aktiviert werden. Der Modus Selbsteinschaltung wird in der technischen Anleitung von 2Voice genauer beschrieben und kann von der Website www.urmet.com heruntergeladen werden. Bei der einfachen Selbsteinschaltung werden die LEDs der Kamera nicht eingeschaltet und das im Display gezeigte Bild wird nicht geändert.

<p>Wird von der Innenstelle aus die Gesprächstaste gedrückt, um ein Gespräch (Audio/Video) zu beginnen, schalten sich die LEDs ein und auf dem Display wird das folgende Bild eingeblendet:</p>	 <p>The image shows the "URMET VERBUNDEN" screen. At the top, it says "URMET". Below that, it says "VERBUNDEN" in large letters. In the center, there is a large icon of a telephone handset with a checkmark inside a speech bubble. At the bottom, there is a dark grey bar.</p>
<p>Um die Kommunikation vom Rufmodul aus zu unterbrechen und zur Hauptseite zurückzukehren, die Taste X betätigen.</p>	

12.8. SPEZIALCODES

<p>Zum Übertragen eines Spezialcodes die Taste 0 drücken und mindestens 3 Sekunden lang gedrückt halten. Es erscheint die nebenstehend ersichtliche Anzeige. Den Spezialcode zwischen 0 und 254 eingeben und mit der Taste OK bestätigen. Die Taste C gestattet das Löschen eventueller Eingabefehler.</p>	 <p>The image shows the "SON.CODE EING. UND DRÜCKEN" screen. At the top, it says "SON.CODE EING. UND DRÜCKEN" and "OK". Below that, there is a large empty space for entering a code. At the bottom, there is a "C" button.</p>
--	---

<p>Liegt der Code in diesem Intervall [0÷254], erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p> <p> <i>Der erfolgte Versand des Codes garantiert nicht die Gewissheit, dass der Befehl ausgeführt wurde.</i></p>	 <p>The image shows a grey rectangular display with the word 'URMET' at the top. In the center, a dark grey box contains the text 'CODE GESENDET' in white capital letters. At the bottom of the display, there is a small white icon of a door handle.</p>
<p>Liegt der Code nicht in diesem Intervall, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	 <p>The image shows a grey rectangular display with the word 'URMET' at the top. In the center, a dark grey box contains the text 'FALSCHER CODE' in white capital letters. At the bottom of the display, there is a small white icon of a door handle.</p>

13. WARTUNG

Das Display und die durchsichtige Schutzvorrichtung der Kamera mit einem leicht angefeuchtetem Tuch reinigen. Keine scheuernden Produkte, Lösungsmittel oder Seifenlösungen verwenden.

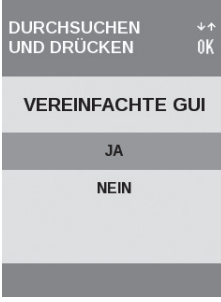



ANHANG


14. PROGRAMMIERUNG UND ANWENDUNG DER VEREINFACHTEN GUI

Die vereinfachte GUI gestattet es, eine besonders einfache graphische Benutzerschnittstelle (GUI) auszuwählen, die den Benutzer bittet, eine der Säulen (oder Blöcke) in der Anlage auszuwählen und die Nummer der anzurufenden Wohnung einzugeben.


Für den Aufruf des Programmiervorgangs wird auf den Abschnitt 8.1 verwiesen.
Um die Sprache für den Betrieb des Rufmoduls zu ändern, siehe Abschnitt 8.2.


14.1 KONFIGURATION DES HAUPT-RUFMODULS

<p>KONFIGURATION aus dem Hauptmenü auswählen. Es erscheint das nebenstehend gezeigte Menü, in dem man mit den Tasten ↑ ↓ die Menüoption JA auswählen kann.</p>	 <p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↓ ↑ OK</p> <p style="text-align: center;">VEREINFACHTE GUI</p> <p style="text-align: center;">JA</p> <p style="text-align: center;">NEIN</p>
<p>Anschließend den HAUPT-Modultyp mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	 <p>DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↓ ↑ OK</p> <p style="text-align: center;">MODULTYP</p> <p style="text-align: center;">HAUPT</p> <p style="text-align: center;">NEBEN</p>
<p>Es wird das folgende Bildschirmbild eingeblendet. Es gestattet die Festlegung, welche der Säulen (oder Blöcke) vom Rufmodul aus angerufen werden können. Es können Intervalle festgelegt werden, die nur einige der in der Anlage vorhandenen Blöcke enthalten (Bsp. VON: 3 BIS: 12). Nachdem ein Intervall von Blöcken eingegeben wurde, wird jedem Block ein festgelegter Name in der Form BLOCK X zugeordnet, bei dem X für den ersten Block als A gilt (der mit der Säulenadresse 0), B für den zweiten (Säulenadresse 1) und so weiter bis zu Block 25.</p> <p>Die Blöcke von 26 bis 31 werden mit ZA ÷ ZF identifiziert. Die festgelegten Namen können vom Menü der zweiten Ebene BLÖCKE aus persönlich gestaltet werden, das im Anschluss beschrieben wird. In der Ansicht ist ein Konfigurationsbeispiel zum Anrufen von 6 Blöcken beschrieben.</p> <p> <i>Wenn man einen einzigen Block über das HAUPT-Rufmodul anrufen möchte, muss das INTERVALL DER BLÖCKE wie folgt konfiguriert sein:</i></p> <p>VON: X BIS: X</p> <p>wobei X die Nummer des Blocks dargestellt, den man anrufen möchte. Der Standardwert des Intervalls reicht von</p> <p>VON: 0 BIS: 0</p>	 <p>WERT EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</p> <p style="text-align: center;">BLOCKABSTAND</p> <p style="text-align: center;">VON: 0 </p> <p style="text-align: center;">BIS: 5</p> <p style="text-align: center;">0÷31</p> <p style="text-align: center;">C ← →</p>

<p>Den Identifizierungscode (ID) über die Tastatur des Hauptmoduls eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p> <p>Zulässige Werte: 0 ÷ 3.</p> <p> <i>Gibt man einen bereits verwendeten ID ein, wird beim Verlassen des Konfigurationsmodus und der Wiedereinstellung des Geräts auf den normalen Betriebsmodus ein Fehler signalisiert.</i></p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> ID HAUPT-MODUL 0 0 ÷ 3 </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">C</div>
<p>Bei den nächsten Menüoptionen handelt es sich um die von Punkt 8.3.9 bis Punkt 8.3.22 angeführten Optionen.</p>	

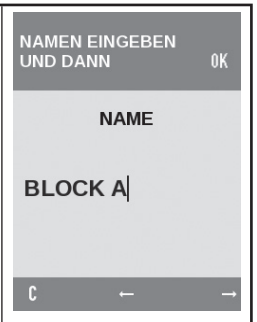

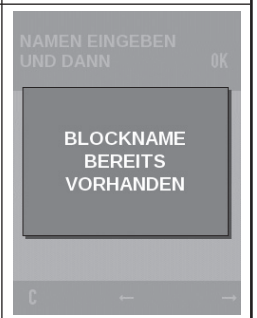

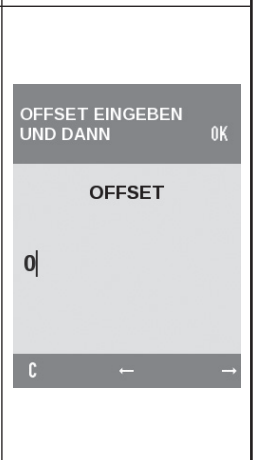
14.2. KONFIGURATION DES NEBEN-RUFMODULS

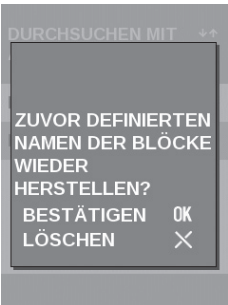
<p>KONFIGURATION aus dem Hauptmenü auswählen. Es erscheint das nebenstehend gezeigte Menü, in dem man mit den Tasten ↑ ↓ die Menüoption JA auswählen kann.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> VEREINFACHTE GUI <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; margin: 2px;">JA</div> <div style="padding: 2px; margin: 2px;">NEIN</div> </div>
<p>Anschließend den NEBEN-Modultyp mit den Tasten ↑ ↓ auswählen und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">DURCHSUCHEN UND DRÜCKEN ↑ ↓ OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> MODULTYP <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; margin: 2px;">HAUPT</div> <div style="padding: 2px; margin: 2px;">NEBEN</div> </div>
<p>Die Nummer der Steigleitung des Nebenmoduls über die Tastatur eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte: 0 ÷ 31</p> <p> <i>Wird eine falsche Steigleitungsnummer eingegeben wird kein spezifischer Fehler gemeldet, doch es kann kein Benutzer angerufen werden.</i></p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> NUMMER DER STEIGLEITUNG 0 0 ÷ 31 </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px; text-align: center;">C</div>

<p>Jede Steigleitung kann bis zu zwei Nebenmodule haben. Den Identifizierungscode (ID) über die Tastatur des Nebenmoduls eingeben und die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. Zulässige Werte 0 oder 1.</p> <p> Die eventuelle Fehlermeldung der ID des Nebenmoduls ist nur sichtbar, wenn man den Konfigurationsmodus verlässt und das Gerät wieder auf den normalen Betriebsmodus stellt.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;">CODE EINGEBEN UND DRÜCKEN OK</div> <div style="text-align: center; padding: 10px;"> ID NEBEN- MODUL 0 0÷1 </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;">C</div>
<p>Bei den nächsten Menüoptionen handelt es sich um die von Punkt 8.3.9 bis Punkt 8.3.22 angeführten Optionen.</p>	

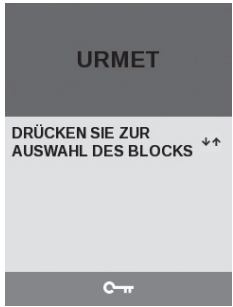
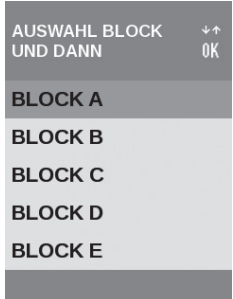
14.3. BLÖCKE


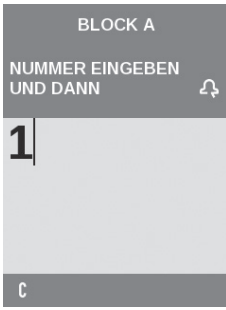


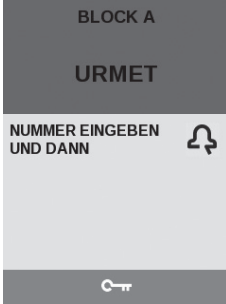
<p>Nach dem Verlassen des KONFIGURATIONS-Menüs wird das folgende Hauptbildschirmbild eingeblendet</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;">DURCHSUCHEN MIT ↕↕ AUSWÄHLEN MIT OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;">SPRACHE ↑</div> <div style="padding: 5px;"> KONFIGURATION BLÖCKE TÜRÖFFNER SCHLÜSSEL ↓ </div>
<p>Im Menü der zweiten Ebene BLÖCKE können die zuvor festgelegten Namen, die den einzelnen Blöcken zugewiesen werden, geändert, ein Offset für die Nummerierung der Wohnungen eingegeben oder Name und Offset jedes Blocks wieder auf die zuvor festgelegten Werte gestellt werden.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;">DURCHSUCHEN MIT ↕↕ AUSWÄHLEN MIT OK</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;">BEARBEITEN</div> <div style="padding: 5px;"> RESET </div>
<p>In dieser Ansicht sind die Blöcke aufgeführt, die dazu konfiguriert wurden, vom Rufmodul angerufen zu werden.</p> <p>Mit den Pfeiltasten den Block auswählen, dessen Name persönlich gestaltet werden soll und mit OK bestätigen. Die Zahl, die links von jedem Namen erscheint, gibt die Säulenadresse an, die den Block identifiziert und kann natürlich nicht geändert werden.</p> <p>Im Untermenü ÄNDERN erscheint die Liste der Blocknamen nach Säulenadresse geordnet.</p>	<div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;">AUSWAHL BLOCK ↕↕ UND DANN OK</div> <div style="padding: 5px;"> 0 BLOCK A 1 BLOCK B 2 BLOCK C 3 BLOCK D 4 BLOCK E </div>

<p>In dieser Ansicht kann der Name eines Blocks über die alphanumerische Tastatur und die Tasten C, ← und → des Textmenüs geändert werden. Zum Bestätigen die Taste OK betätigen .</p>	 <p>NAMEN EINGEBEN UND DANN OK</p> <p>NAME</p> <p>BLOCK A </p> <p>C ← →</p>
<p>Diese Ansicht wird eingeblendet, wenn versucht wird, einen leeren Namen für einen Block einzugeben. Nach ca. 3 Sekunden kehrt man automatisch zur Ansicht der Änderung des Blocknamens zurück.</p>	 <p>NAMEN EINGEBEN UND DANN OK</p> <p>NAME DARF NICHT LEER BLEIBEN</p> <p>C ← →</p>
<p>Diese Ansicht wird eingeblendet, wenn versucht wird, dem zu ändernden Block einen bereits zuvor für einen anderen Block verwendeten Namen zuzuweisen. Nach ca. drei Sekunden kehrt man automatisch zur Ansicht der Änderung des Blocknamens zurück.</p>	 <p>NAMEN EINGEBEN UND DANN OK</p> <p>BLOCKNAME BEREITS VORHANDEN</p> <p>C ← →</p>
<p>Dieser Parameter gibt an, welches Offset der Nummerierung der Wohnungen des Blocks zugeordnet werden soll, um die Nummerierungen von Wohnungen unterschiedlicher Blöcke zu unterscheiden (Standard: 0). In jedem Block (oder jeder Säule) haben die Wohnungen eine physische Adresse, die im Intervall enthalten ist [0,127] und sollten daher durch Eingabe einer Nummer innerhalb dieses Intervalls angerufen werden. Bei einigen Installationen ist vorgesehen, dass Wohnungen unterschiedlicher Blöcke unter Verwendung von Nummerierungen aus unterschiedlichen Intervallen angerufen werden.</p> <p>Daher ist, wenn ein anderes Offset als Null für einen gegebenen Block angegeben wird, die zum Anrufen der Wohnungen aus diesem Block zu verwendende sequentielle Nummerierung das Intervall [Offset+0, Offset+127].</p> <p>Wird zum Beispiel für den Block (oder die Säule) 05 ein Offset von 300 angegeben, indem die Nummer 346 auf dem Tastenfeld eingegeben wird, ruft das Rufmodul den physischen Code 05 046 an, d. h., die Wohnung, die die physische Adresse 46 in der Säule 05 hat.</p> <p> <i>Das der Nummerierung der Wohnungen der Säule zuweisbare Offset muss zwischen 0 und 9872 liegen.</i></p>	 <p>OFFSET EINGEBEN UND DANN OK</p> <p>OFFSET</p> <p>0 </p> <p>C ← →</p>

<p>In dieser Ansicht wird um die Bestätigung zur Wiederherstellung der zuvor festgelegten Werte aller Namen der im Rufmodul gespeicherten Blöcke gebeten.</p>	
<p>Die nächsten Menüoptionen der zweiten Ebene werden unter den folgenden Punkten beschrieben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8.5. Türöffner - 8.6. Schlüssel - 8.7. Rückstellung 	

14.4. BETRIEB DES RUFMODULS IM MODUS VEREINFACHTE GUI

<p>Die Verwendung des Modus VEREINFACHTE GUI setzt voraus, dass derjenige, der einen Anruf über das Rufmodul tätigen möchte, den Namen des Blocks, in dem sich die Wohnung befindet und die der Wohnung, die er anrufen möchte, zugewiesene Nummer kennt. Zum Beispiel Wohnung 234 von BLOCK A.</p> <p>Ist der Modus VEREINFACHTE GUI aktiv, erfolgen die Anrufe an die Wohnungen wie im Anschluss beschrieben:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mit den Tasten ↑ ↓ auf die Liste der Blöcke zugreifen, für die das Rufmodul für den Anruf aktiviert ist. Diese Liste ist hinsichtlich der den Blöcken zugewiesenen Namen alphabetisch geordnet. – Mit den Tasten ↑ ↓ den Namen des Blocks markieren, zu dem die Wohnung gehört, die angerufen werden soll. – Die Auswahl mit der Taste OK bestätigen. – Die Nummer der anzurufenden Wohnung über die numerische Tastatur eingeben und die Auswahl mit der ↵ oder mit der Taste OK bestätigen. 	
<p>Mit den Tasten ↑ ↓ in dieser Ansicht den Block auswählen, zu dem die anzurufende Wohnung gehört und mit der Taste OK bestätigen.</p>	

<p>Über die Tastatur des Rufmoduls die Nummer der anzurufenden Wohnung eingeben. Die eingegebene Nummer erscheint in der Ansicht. Mit der  oder mit der Taste OK bestätigen, um den Anruf weiterzuleiten.</p>	
<p> Wird der Modus VEREINFACHTE GUI auf einem Rufmodul aktiviert, um nur einen Block anzurufen, genügt es für den Anruf, über die Tastatur die der Wohnung zugewiesene Nummer einzugeben und mit der Taste OK oder der  zu bestätigen. Tatsächlich ist bei nur einem Block die Liste der Blöcke nicht sichtbar, da das Rufmodul nur einen davon erreichen kann.</p>	
<p>Darüber hinaus stehen dem Benutzer auch noch die unter den folgenden Punkten beschriebenen Befehle oder Schaltungen zu Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> 12.3. Öffnen der Tür über Türcode 12.4. Öffnen der Tür mit dem Transponder-Schlüssel 12.5. Öffnen der Tür für den Postboten 12.6. Ruf an die Zentrale 12.7. Selbsteinschaltung 12.8. Spezialcodes 	

DS 1083-044

URMET S.p.A.
10154 TORINO (ITALY)
VIA BOLOGNA 188/C
Telef. +39 011.24.00.000 (RIC. AUT.)
Fax +39 011.24.00.300 - 323

urmet

LBT 8939

Area tecnica
servizio clienti +39 011.23.39.810
http://www.urmet.com
e-mail: info@urmet.com